157 PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • WII

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMEMAGAZINE VAN DE BENELUX

RAINBOW SIX: VEGAS
TOPSERIE TERUG OP NIVEAU

SAM AND MAX: EPISODE 1
ILLUSTER DUO BELEEFT Z'N TWEEDE JEUGD

TOMB RAIDER ANNIVERSARY
LARA GEEFT EEN SPETTEREND FEEST

DE EERSTE PS3 PREVIEWS
RESISTANCE FALL OF MAN / MOTORSTORM

GUITAR HERO II

EN ANDERE VETTE PARTYGAMES!

WWW.POWERUNLIMITED.NL

JANUARI 2007

€ 3,50



PLUS: GAMEPLAY 2006: DE BABES, DE GAMES, DE BLOOPERS • UITSLAG GEARS OF WAR PRIJSVRAAG, POSTZAKKEN VOL MOOIE MEIDEN • BLIJE BEESTENBOEL MET VIVA PINATA • SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ, EVEN LASTIG ALS BRILJANT • FOOTBALMANAGER GAMES, SKATE TEST ZE ALLEMAAL • WIE WINT DE FEL BEGEERDE PU-PIEK? • SUPREME COMMANDER: C&C-KILLER? WARHAMMER: WAR OF CHAOS, WREDE KERSTDAGEN EN EEN BLOEDERIG NIEUWJAAR • EN MEER...


NIEUW
van Bose
BOSE

BELEVING

Op het moment van schrijven zit ik op de Gameplay stand en kijkt Ed mij weer eens boos aan omdat ik m'n redactioneel nog niet heb ingeleverd. Over het goede voorbeeld gesproken. Anyway, het is lastig schrijven met tientallen PU-lezers die op je scherm mee kijken. Ik heb de taalcorrectie dan ook maar op Engels gezet, zodat ik altijd kan zeggen dat daar al die rode strepen vandaan komen.
Omdat je in deze PU al genoeg over de Gameplay tegenkomt, ga ik 't over iets anders hebben. Niet zo spraakmakend wellicht, maar ook best speciaal, is namelijk de cover van deze maand.
Normaal-gesproken kiezen we voor zogenaamde tripple A titels. Games waar iedereen op zit te wachten en die minstens een paar miljoen keer over de toonbank gaan. Van Guitar Hero II kunnen we dat waarschijnlijk niet zeggen maar dat neemt niet weg dat het een hele speciale game is, zoals degenen die het spel op onze stand uitgeprobeerd hebben inmiddels wel weten (damn, heb ik het toch weer over de Gameplay!).
Games als Guitar Hero II laten een ontwikkeling zien die nu eens niet gebaseerd is op grafische perfectie of gruwelijk sterke A.I.; het gaat hier puur om beleving en ik kan je zeggen dat dat echt wel werkt met zo'n gitaar in je handen, ook al "rock" ik zelf nog lang niet.
Los van het sociale aspect van deze en andere partygames, komen wij luie gamers ook nog eens met onze ass van de bank en daadwerkelijk in beweging! Kijk daarbij naar de richting die Nintendo met de Wii inslaat en je gaat je automatisch afvragen waar dit gaat eindigen. Zo vind ik fitness altijd verschrikkelijk saai en blijf ik - hoe broodnodig het ook is - nooit langer dan een half jaar lid van de sportschool.
Als er nou eens een schermpje op zo'n apparaat zou zitten en het optillen van een gewicht resulteert in het opzij schuiven van een autowrak waardoor ik verder in game X kan, zou dat er best eens toe kunnen leiden dat ik langer lid blijf. En misschien zelfs dat baco-buikje weg krijg!

NIELS

KERSTGEDACHTEN ENZO....



JAN

Met Kerst ga ik graag lekker chic uit eten. Dan hoef je in ieder geval die tergende zooi boodschappen niet te halen en het is een mooi excuus om weer eens een van die dure pakken uit de kast te trekken.



Maar een korte vakantie met Kerst is natuurlijk helemaal perfect. Zoals hier in Praag vorig jaar. Fantastische stad en natuurlijk super sfeervol rond deze tijd van het jaar.



BORIS

Ik haat Kerst. Schijnheilige onzin met de hele dag die slijmerige kut muziek op de radio. Het beste wat je kunt doen is op een tropisch eiland zitten ver weg van de sneeuw, de winterdepressie en die kutfilms die ze uitzenden. En als dat tropische eiland niet haalbaar is dan blijft er nog maar één ding over. Het op een zuipen zetten tot je er bij neer valt... Maar natuurlijk alleen als je 18 jaar of ouder bent.



JEROEN

Een foto van mezelf op schoot bij de Kerstman kon ik zo gauw niet vinden, evenmin eentje waar een Kerstboom op staat.
Ik ben dan ook meer een Sinterklaaskind, zoals je hier wel ziet (ik ben dat jongetje met dat rode truitje en die stoomboot op z'n hoofd).
Kerst is vooral gezellig en een excuus om je laveloos te eten aan lekkernijen, maar Sinterklaas blijft voor mij toch iets specialers...



MAARTEN

Ik heb het niet zo op kerst, maar wel op Sinterklaas en die was voor mij vorig jaar heel bijzonder. Toen ik in een tuincentrum als hulpsinterklaas aan de slag was, werd ik eindelijk eens terecht Sint Maarten genoemd!
Je wilt trouwens niet weten wat voor een uitwerking zo'n outfit op de dames heeft. Je begrijpt natuurlijk wel dat ik het pak 's avonds nog even geleend heb.



JURJEN

Mensen die kerst afzeiken vanwege schijnheiligheid en hypocrisie zijn schijnheilig en hypocriet. Uiteindelijk zijn wij niet alleen met kerst zelfzuchtige roofdieren die pretenderen het beste met andere mensen voor te hebben omdat dit op de lange termijn beter uitpakt, dit zijn wij het hele jaar door, zelfs met Pasen. Daarom doe ik het enige wat een mens kan doen om nog enige zin aan het Kerstfeest te geven: ik draai kerstliedjes, laad m'n bord vol, drink bier uit een thuistap en voel me verbonden met vrienden en familie.



NIELS

Waar maakt iedereen zich toch zo druk om, Kerst is toch de gezelligste periode van het jaar? Lekker van 's ochtends vroeg tot 's avonds laat eten bij je (schoon)familie, terwijl Last Christmas van Wham! op de achtergrond draait. Not! Mijn mooiste Kerst was dan ook die keer dat ik op een cruiseschip een tocht langs de Bahamas maakte, je weet wel die eilanden daar heel ver weg voor de kust van Florida...



STEVEN

Het enige wat ik wel tof vind aan Kerst is die traditie met die Mistletoe. Dat je dan een meisje daaronder ziet staan (of duwt!) en je dan met haar mag zoenen. Uuuh, dat was natuurlijk voor m'n trouwen hè...



J.J.

Ik kreeg alleen cadeautjes met Sinterklaas, nooit met Kerst. Dat is iets van de laatste jaren. En dat ik daar niet blij mee was, kun je hier wel zien!



MURIËLLE

Sorry, maar ik heb niks met Kerst. Alleen die boom al! Dat je dan tot ver na de lente van die naalden tegenkomt. Verder ben ik gek op konijntjes en hertjes... maar dus niet om te eten, zoals iedereen met Kerst doet. En op die ouwe sleetjesrijder met z'n volgevreten pens en z'n drankneus zit ik ook niet te wachten.



ED

Vroeger was ik met Kerst altijd op wintersport en dan krijg je eigenlijk weinig mee van dat hele gedoe. Toen de kinderen heel jong waren, bleven we met kerst natuurlijk thuis. Normaal vind ik Kerst niet zo'n foto-moment maar al bladerend in de albums kwam ik er toch een tegen, uit 1995. Dit is mijn dochter Martine die voor de boom een imitatie doet van haar teddybeer.



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

100 % Gameplay

ITSE ME MARI... UUH SAMUEL

Velen zullen Jurjen gemist hebben tijdens de Gameplay vorige maand maar dat had een goede reden: één dag na het event werd in huize Tiersma (naar eigen zeggen) de nieuwe Messias geboren. Hierbij het toffe geboortekaartje dat, net als Jurjen's verhalen in de PU, humor en originaliteit in zich verenigt.
Dat gekozen is voor Samuel (roepnaam Sam, schatten wij in) is geen toeval, want Sam's broertje heet Max...





WARHAMMER: MARK OF CHAOS; VOOR IEDEREEN DIE EFFE GENOEG HEEFT VAN "VREDE OP AARDE"...

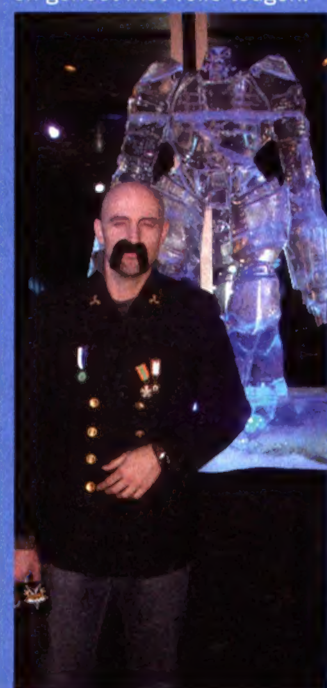
IEMAND MOET HET DOEN

Ed was sinds Dubai (bijna twee jaar geleden) niet meer op perstrip geweest. Dus toen Take Two ons uitnodigde om de game Superbike 2007 in Milaan te checken en vrijwel iedereen verhinderd was, begon het bij onze eindredacteur toch een beetje te kriebelen. Ondanks de deadline stemde hij toe.
Terug van z'n trip kregen we deze foto op ons bureau geworpen, met achterop geschreven "Milaan / 11 graden / regen / rugpijn / laatste perstrip / Iemand moet het doen".
We denken dan ook dat we Ed voorlopig even niet meer in deze rubriek zullen tegenkomen. Overigens kun je in de volgende PU een First Look van Superbike 2007 verwachten.



SUPREME COMMANDER JAN

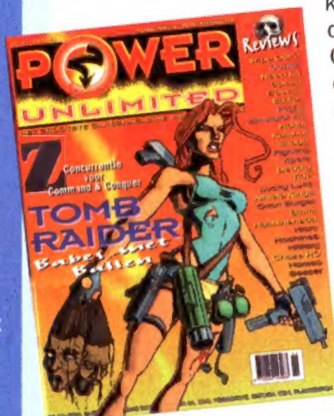
Waar Ed kleumend, hongerig en dorstig urenlang dwaalde over een propvolle motorbeurs in Milaan, had Jan het heel wat beter getroffen. De man had weer eens zo'n typische 'snikkel in de champagne trip' uitgezocht en genoot met volle teugen.



Jan stuurde ons een foto uit Parijs, maar waarom hij daarop nou zo idioot is uitgedost, was ons aanvankelijk niet helemaal duidelijk. We begrepen het pas toen we z'n artikel lazen over de aldaar gecheckte game Supreme Commander. Jan wilde natuurlijk zeggen: "met deze game zit het wel snor".

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Verderop in dit nummer kun je een verslag lezen van Jan die in Engeland een eerste kennismaking had met de game Tomb Raider: Anniversary. Deze game, die rond april 2007 uitkomt, is gemaakt ter ere van het tien jarig bestaan van de Tomb Raider franchise.
Een mooie aanleiding om even in den ouden doosch te zoeken naar de PU van november 1996 waarin we voor de allereerste keer kennismaakten met de rondborstige Lara Croft. Meteen was duidelijk dat we hier met ideaal covermateriaal te maken hadden. Het zou dan ook niet de laatste keer zijn dat Miss croft op onze cover prijkte. Weet jij hoe vaak Lara in totaal op een PU cover stond?



Zeven keer

★ BRIEF ★ VAN DE MAAND

360 GEZEIK

Beste PU redactie,
Hoeveel pech kan je hebben met consoles? Nou dit is voor mij al de tweede keer. Een paar jaar geleden ging mijn PSone eraan en mijn garantie was verlopen.
Nu had ik op 1 April (leuke datum hè) een Xbox 360 gekocht. Geweldig apparaat op dat stofzuiger geluid na. Goed, op 23 oktober was ik 's avonds net vijftien minuten Chromehounds online aan het spelen, en toen opeens POEFF console in het rood. Ik moest de volgende dag werken, dus ik belde in mijn pauze naar Xbox support en het duurt gewoon een half uur voordat je wordt geholpen. Pauze voorbij intussen. Maargoed ik moest van de half Duitse dame aan de telefoon een paar tests doen met de Xbox 360. Dus na mijn werk kom ik thuis en doe die tests. Nou niks werkte!! Dus ik weer Xbox support opbellen, weer ruim een half uur wachten voor je iemand spreekt. Veel gesproken met die mensen maar oké ik moest mijn console dus opsturen naar een reparatiecenter in Duitsland (Zucht). Maar oké je wilt gamen he!! Het is nu inmiddels donderdag 2 November. UPS aan mijn deur met mijn console. Dat was snel en ik was blij. Totdat ik hem uit de verpakking haalde. Het was niet dezelfde. Dat zag ik aan het serienummer en de bouwdatum. Het was een console van vier maanden ouder. Maar oké ik probeer hem en wat denk je. HIJ DOET HET NIET. Zelfde probleem als met de vorige console. Ik was echt pissig. Weer bellen naar de Xbox support lijn. Weer het traditionele half uurtje aan de lijn blijven hangen. Ik het verhaal uitleggen. En ik zeg: "kan het ook aan de kabels liggen?" "Ja, dat kan ook".
Ik moest dus nu weer die voedingskabel opsturen naar dat adres in Duitsland. Maar het leuke van dat alles is, dat ik die zelf moest opsturen omdat zij alleen garant staan voor de console. Ik werd echt narrig aan die telefoon. Dus ik die voedingskabel in de doos doen en adres erop gezet. Naar het postkantoor gegaan en opsturen naar dat adres. Kostte me nog 10.60 Euro ook.
En nu is het maar weer afwachten tot ik een nieuwe (hopelijk) terug krijg. En toen dacht ik, ik stuur de PU een brief om te vragen of jullie zoiets al eens meegemaakt hebben.Groetjes van deze PU lover.
Remco Hoekstra | Hoorn

Zoals je al schrijft: 'hoeveel pech kun je hebben?' Gelukkig dat zelfs de grootste pechvogels soms mazzelEN: die winnen dan zomaar een gratis spel naar keuze van EA! Voor de 360 nemen we aan ;-)

CONSOLE WAR

Beste gamespecialisten.
Graag wilde ik me even uitlaten over de console war die binnenkort gaat losbarsten wanneer de PS3 en de Wii gelanceerd worden.
Het valt me namelijk op dat iedereen zwaar negatief tegenover de PS3 staat, en de Wii echt kapot gehypt wordt (ook door de PU).
Als je de media moet geloven lijkt het net alsof er geen één PS3 over de toonbank zal gaan rollen terwijl de Wii binnenkort zelfs bij Paus Benedictus XVI in de huiskamer zal staan.
Ik vind het opvallend dat de drie consoles zo met elkaar worden vergeleken. Zo wordt er bijvoorbeeld gezegd dat Nintendo een andere weg inslaat terwijl Sony en Microsoft een wedloop houden wie er nou de krachtigste console heeft.
Ik vind namelijk dat die twee consoles heel erg van elkaar verschillen en dat Sony en Microsoft een compleet andere visie voor ogen hebben.

Wii

De Wii zal vooral voor entertainment gaan zorgen. De nieuwe controller zal voor een hoop innovatie gaan zorgen en dankzij de slimme marketing en de vriendelijke prijs zullen een hoop softcore gamers (tegenovergestelde van hardcore?) de Wii aanschaffen. De Wii zal een leuk apparaat worden voor mensen die af en toe een spelletje spelen, maar zal minder succes boeken bij gameverslaafden die nachten lang breedbeeld oogjes (vierkante ogen zijn zóóó 20ste eeuw) aan het ontwikkelen zijn.
Ik denk namelijk dat een hoop mensen de Wii aan het begin helemaal top vinden maar dat het na verloop van tijd toch allemaal wat gewoon wordt en toch niet helemaal is wat de meeste mensen verwacht hadden. Uiteindelijk is de Wii toch maar een overklokte GameCube met een nieuwe controller. Grappig eigenlijk dat zoveel mensen daarvoor een nieuwe console aanschaffen terwijl Nintendo ook gewoon de Wiimote voor de Gamecube uit had kunnen brengen, want grafische beelden en kracht was immers niet belangrijk toch? Afijn, ik dwaal af.



XBOX 360

De Xbox 360 zal een beetje een middenmoter worden. De Xbox 360 levert redelijke grafische prestaties (de beelden zien er schitterend uit, maar dat mag je dan ook verwachten van een next-gen console die nog een paar jaartjes mee moet), heeft uitstekende online mogelijkheden en heeft een interessante line-up. Doordat de Xbox 360 720p resolutie weergeeft heb je genoeg aan een HD-ready schermpje om het uiterste uit je console te halen, hoewel je jezelf op een gewone tv ook niet bekocht zult voelen. De Xbox 360 zelf is redelijk geprijsd en zal binnenkort nog wel een prijsdaling krijgen. Doordat de console al een tijdje uit is zijn de meeste kinderziektes weggewerkt.
Ik verwacht dat veel mainstream gamers (doordat de gemiddelde tiener tegenwoordig toch al snel twee uur per dag aan gamen besteedt, is mainstream tegenwoordig wat vroeger als hardcore werd gezien) beter uit zijn met de Xbox 360 dan met de Wii of PS3.



PS3

En dan heb je natuurlijk nog de PS3. De PS3 zal de J.J. onder de spelcomputers worden, die met haar Cell processor en RSX kaart het krachtigst wordt van de drie. Echte graphics hoeren en rijkeluiskindjes zullen dan ook voor de PS3 gaan zodat ze kunnen opscheppen tegenover de anderen die een Xbox 360 of Wii hebben. Om optimaal van de PS3 gebruik te maken zul je toch echt voor de dure premium variant moeten gaan. Bovendien zul je er een nieuwe dure True HDtv voor moeten aanschaffen. Want zeg nou zelf, je gaat geen 800-900 euro uitgeven voor een

OUWE SHIT

Ey PU gasten.
Op een saaie zondagmiddag, dacht ik nog eens terug aan die goeie oude tijd toen op het beeldscherm nog de aan- en uitknop zat en je als je een game wilde stoppen op ctr alt del moest drukken.
Ik ging weer eens die stoffige kelder in en ja hoor daar stond ie, mijn oude PC van 1988. Met (bijna) tranen in m'n ogen sloot ik 'm aan en probeerde 'm op te starten. Hij bleek niet te werken, dat was te verwachten. Ik meteen de klep open gemaakt en trof een paar dode en levende spinnen aan. Die eerst maar eruit gehaald toen de ventilator schoongemaakt en de overige stof eruit gehaald. Twee uur later nog eens proberen, en ja hoor hij deed het!!!
Grijnzend kwam ik meteen al een zwart scherm tegen waar ik op F1 moest drukken dat lukte al niet, dom oud toetsenbord ook. Na lang zoeken een toetsenbord gevonden zonder USB aansluiting en aangesloten. Alles werkte meteen, ik beet bijna m'n oren eraf van blijdschap. Na wat zoeken zag ik Prince staan en startte Prince of Persia op. Na een hele nacht op Prince of Persia gamen dacht ik aan de PU. Dit moet ik hun ook vertellen. Dus vandaar deze brief. Ik heb er ook een paar screenshot bij geleverd.
Met vriendelijke groet,
Ruud Voorjans | Internet

Anno 2006 pixel games spelen, is als naar bed gaan met een oude liefde die haar snor heeft laten staan. Als je het niet erg vindt, starten wij in de tussentijd nog een keertje Gears of War op.





De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAILNAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

DARK MESSIAH

Hallo iedereen van de PU.
Ik tik niet snel een mail als een spel tegenvalt maar dit is toch wel een uitzondering. Op basis van reviews besluit ik een spel wel of niet te kopen, meestal vertrouw ik wel op het oordeel van de PU aangezien alles altijd wel goed vermeld wordt en als ik twijfel zoek ik andere reviews op. Volgens Steven hoort



spiksplinternieuwe console die je vervolgens op je oude 11 inch zwart-wit tv'tje gaat aansluiten. Als je van plan bent een PS3 te kopen om deze aan te sluiten op een gewone tv zou je misschien toch eens de Xbox 360 moeten overwegen die op hetzelfde scherm waarschijnlijk vergelijkbare beelden zal weergeven. En een PS3 kopen voor de toffe exclusieve titels is er tegenwoordig ook bijna niet meer bij aangezien toch bijna iedere game op alle platvormen wordt uitgebracht (enkele uitzonderingen zoals MGS, GT en Final Fantasy daargelaten).

SMAKEN VERSCHILLEN

Ik vind dus dat iedereen op moet houden met het afzeiken van de PS3 of het de hemel in prijzen van de Wii. Als jij graag met een stokje wilt zwaaien en geen behoefte hebt aan mooie grafische beelden is dat jouw keus, net zo zeer als dat Sony liefhebbers op moeten houden met het belachelijk maken van de Wii. Smaken verschillen nou eenmaal en je moet de keuze van andere mensen respecteren.
Ik verwacht overigens ook dat daar waar de vorige generatie een duidelijke nummer 1 had (PS2), deze nieuwe generatie heel erg gelijk op zal gaan. Misschien dat de PS3 uiteindelijk toch net even iets minder verkoopt dan de Wii, maar het zal de PS3 niet zo vergaan als de GameCube, die eigenlijk dood was geboren. Uiteraard blijven het maar speculaties, de tijd zal leren hoe het werkelijk gaat verlopen.
Groet,
Rob | Internet

Nou, nou, Rob; je hebt aardig wat tekst nodig om tot zulke clichématige conclusies als "smaken verschillen" en "de tijd zal het leren" te komen...

Dark Messiah een erg goed spel te zijn en zoals hij het beschreef leek het mij ook wel wat.
Dat viel mij dus erg tegen.
Ik probeerde eerst de singleplayer. Er waren wel wat leuke vernieuwingen maar over het algemeen kwamen de melee gevechten toch neer op simpel zwaaien met een zwaard/messen of wat dan ook. Ik weet het nu zeker, RPG's horen niet first-person te zijn.
Af en toe vloog er wel eens een hoofd of een arm van een vijand af maar vreemd genoeg kan dit niet meer als ze al dood zijn. Verder zit het spel vol lange laadtijden. Dit zou geen probleem zijn als het spel niet zo vaak zou crashen.
Het verhaal was ook niet echt bijster interessant dus de singleplayer gaf ik op nadat ik een beest moest achtervolgen dat een kristal gejat had.
Toen wilde ik multiplayer proberen maar dat kreeg ik niet eens opgestart. Toen besloot ik de forums maar eens te bekijken en bleek dus dat veel anderen ook problemen hadden met DM; sommigen meer dan ik en anderen minder.
Ik kwam zo ook te weten dat veel bewegingen (zoveel zijn er niet eens) niet in multiplayer zitten en toen besloot ik dus dat ik dit prul niet in mijn kast wil hebben en zal dus ingeruild worden voor een ander spel, waarschijnlijk Gothic 3.
Willem Verheij | Internet

Gothic 3 lijkt ons een goede keuze, was Jan heel enthousiast over...



MIERENNEUKER

Hey PU.
Sorry hoor maar moet even mierenneuken. In de preview van Zelda: Twilight Princess zegt Jurjen dat het minstens 70 uur gaat duren om het uit te spelen en dat hij daar minstens één keer zolang over gaat doen. Wat dus betekent dat hij er gewoon 70 uur over wil gaan doen want 1 x 70 uur = 70 uur. Waarschijnlijk bedoelde hij dus twee keer zolang ;-).
Groeten,
Victor | Nijmegen

Jurjen bedoelde nóg eens 70 uur, baklap in het kwadraat!
Voor "slimme" jongetjes als jij hebben we wel een paar vraagjes. Kijken of je echt zo clever bent.
1. Als je aan een hardloopwedstrijd meedoet en je haalt de nummer twee in, hoeveelste ben je dan?
2. Voor het plegen van welke misdaad ga je vrijuit als het lukt, maar word je zwaar gestraft als het mislukt?
4. Als je aan een hardloopwedstrijd meedoet en je haalt de laatste in, hoeveelste ben je dan?
5. Hoe kan de helft van twaalf, zeven zijn?
6. Arme mensen hebben het, rijke mensen hebben het nodig. Wie het eet, sterft.
7. Snel uit je hoofd optellen: 1000 + 40 + 1000 + 30 + 1000 + 20 + 1000 + 10...
DE ANTWOORDEN VIND JE ERGENS AAN DE MUUR VAN DE SMORGASBORD-WC.



PUPOES

Hallo PU redactie,
Miyamoto heeft het goed voor elkaar met Zelda: Twilight Princess. Hij vertelde dat dieren in deze nieuwe Zelda game een belangrijke rol spelen, Link zou met dieren kunnen communiceren. Zoals te zien op de foto is dat hem goed gelukt! Maar het kan natuurlijk ook zijn dat mijn kat gewoon schijt heeft aan jullie blad...
De groeten,
Elroy Westerdijk | Bolsward.

Ho, ho; de PU is echt niet voor de poes,hoor..



KORTE VRAAGJES

Yo PU gaste.
Ik vind jullie blad vet maar ik heb nog wat vraagjes.
1. In jullie 155ste editie op pagina 12 hebben jullie geschreven dat Pokémon Diamond & Pokémon Pearl uitkomen in mei of juni 2007. Is dit waar? Want ik heb mensen ook horen zeggen dat ze in december 2006 uitkomen.
2. Welke versie is beter: Diamond of Pearl?
3. Wanneer komt God of War 2 uit?
PS: De gameshop waar ik vaak naartoe ga, heeft gezegd dat Pokémon Diamond & Pearl in december uitkomen.
Lennard Kok | Internet

1. De officiële verschijningsdatum is inderdaad nog niet bekend. Maar volgens onze bronnen is maart het meest aannemelijk.
2. Ze zijn grotendeels hetzelfde, alleen vind je in Diamond andere Pokémon dan in Pearl.
3. God of War 2 verschijnt in februari of maart 2007.
P.S. Nou, dan moet die Gameshop je die games maar in december leveren.

Hey PU gasten.
Ik heb twee kleine vraagjes.
1. Komt er een vervolg op New Super Mario Bros? (bv. New Super Mario Bros 2)
2. Komt er behalve Legend of Zelda: Twilight Princess nog wat interessants op de GameCube?
Succes en ga zo door.
Emile van Krieken | Internet

1. Nou Emile, we weten niet zeker of er een vervolg op New Super Mario Bros komt, maar als ie komt, zou die inderdaad best wel eens New Super Mario Bros 2 kunnen gaan heten (niet verder vertellen, hoor).
2. Lange stilte... misschien Harvest Moon Magical Melody?

Hallo PU, ik heb wat vraagjes.
1. Heb je voor de GameCube een memorycard nodig?
2. Hoeveel kost een controller voor de Cube?
3. Hoeveel kost Zelda voor de Cube?
4. Wat is een vet spel voor de Cube?
5. Komen er nog veel spellen uit voor de Cube?
En ik hoop dat jullie ze beantwoorden : p.
Nog veel succes met jullie blad.
P.S. Ik ken nog een vette game ga naar runescape.com dat is een spel verspreid over de hele wereld.
Jeroen van Beusekom | Internet

1. Ja, om spellen op te kunnen slaan heb je inderdaad een memorycard nodig.
2. Rond de dertig Euro.
3. Waarschijnlijk 59,95 Euro.
4. Nou dat weet je zelf wel, zo te zien.
5. Nee.

SPELEN IN GEZELSCHAP



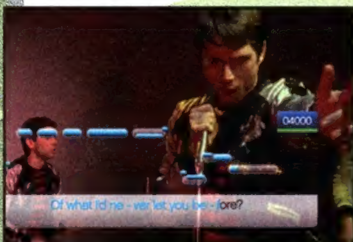
Het is lang geleden dat de termen "spel" en "gezelschap" nog onlosmakelijk met elkaar waren verbonden. De meeste spellen van tegenwoordig verlangen eenzaamheid en afzondering. Maar niet allemaal...

Het spelen van een videogame is in het algemeen een nogal individuele bezigheid. Je blik wordt opgezogen door een wereld die al je aandacht verlangt.
Iemand die je tijdens een intense spelsessie aantreft ziet geen mens maar een zombie, een zak vlees en botten die met open mond naar het scherm staart.
Geen gezellige aanblik, daarin begrijpen we de klagende ouders wel. Als je deze decembermaand eens extra feestelijk en gezellig wilt maken, zou je kunnen overwegen iets te spelen waar je ouders of andere familieleden ook de lol van kunnen inzien.
Een spel als Guitar Heroes is niet alleen leuk om te spelen, het is bijna net zo leuk om te kijken naar iemand die 't aan het spelen is. Als iemand er echt goed in is, zou je het zelfs indrukwekkend kunnen noemen, of bijzonder lullig.
Maar ook het lachen om lulligheid is tegenwoordig een hoog aangeschreven vorm van nationaal vermaak.Natuurlijk is de Wii bij uitstek de machine die gamen van een egocentrische bezigheid kan verheffen tot iets waar de hele familie tegelijk van geniet. Nintendo's intenties zijn wat dat betreft geen geheim. Wii Sports wordt meteen bij de Wii geleverd, en het tegelijk gelanceerde Wii Play lijkt eerder te mikken op de familie van gamers dan de gamers zelf.
Check de reviews van Guitar Hero II, Wii Sports en Wii Play op de volgende pagina's van onze party special om te zien of die games nu wel of niet wat zijn voor jou.
Of, wie weet, voor je ouders.

PU'S PARTYTIPS

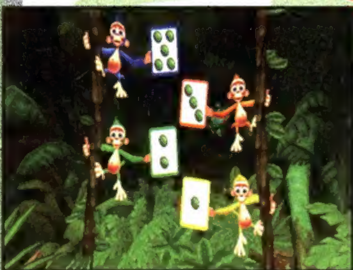
SINGSTAR

Singstar (PS2, 1 - 2 spelers) blijft een geheide hit op elk feestje, vooral als er relatief jonge meiden in de buurt zijn. Naakt, met cocaïne op hun tepels. Tenminste, zo verwachten we dat een beetje als we denken aan de laatste versie die Legends is genoemd, met sterren als David Bowie, Nirvana, The Jackson 5, Elton John en Tina Turner.



BUZZ!

Nodig je neefjes eens uit voor een middagje Buzz! Junior (PS2, 1 - 4 spelers). De junglespelletjes zijn wat aan de simpele kant maar dat zorgt er wel voor dat iedereen ermee overweg kan. Hetzelfde geldt voor de controllers met van die mooie grote rode knoppen. En ze geven nog licht ook!
Als je neefjes al wat ouder zijn en/of je ooms ook mee willen spelen zou je Buzz! The Sports Quiz (PS2, 1 - 8 spelers) eens



EYETOY

Bij spellen voor de EyeToy is de rol van toeschouwer bijna net zo leuk als die van de speler, en soms zelfs leuker. Dat laatste geldt zeker voor de nieuwste variant Kinetic Combat. Dit programma laat de speler voor de camera maar liefst tweehonderd Hung Gar Kung Fu moves uitvoeren. Als dat je wat te gortig wordt, is één van de drie delen in de EyeToy: Play-serie (PS2, 1 - 4 spelers) misschien meer je ding. Deel twee beviel ons het beste.



RAYMAN RAVING RABBIDS

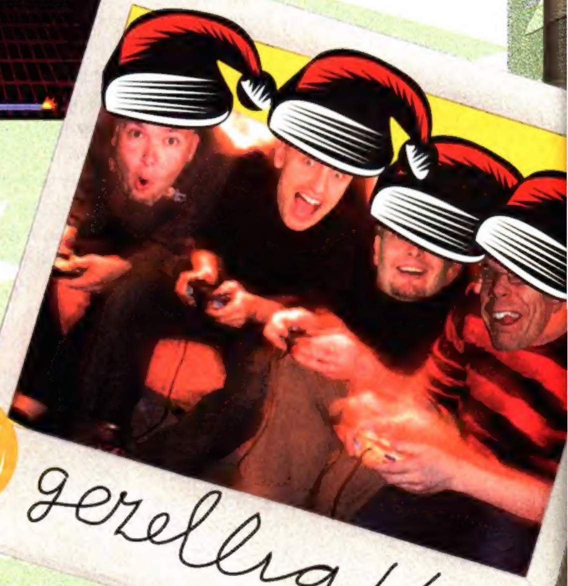
De meeste van de zeventig minigames in de nieuwe Rayman (Wii, 1 - 4 spelers) kunnen ook met twee tot vier spelers gespeeld worden. Er zitten een paar hele leuke tussen, zoals het om beurten wegslingeren van koeien en het gezamenlijk schieten op konijntjes. Volgende maand kun je de review verwachten.



WARIOWARE SMOOTH MOVES

Smooth Moves komt helaas pas in februari 2007, maar als we de laatste tijd één game gespeeld hebben die van een willekeurige bijeenkomst een feestje kan maken, is het de nieuwe microgame-gekte van WarioWare: Smooth Moves (Wii, 1 - 12 spelers).
Je houdt de afstandsbediening aan je heup om te hoelahoepen, legt hem op je hoofd om kniebuigingen te maken of zet hem als de slurf van een olifant tegen je neus om een appel uit een boom te pakken. En dat zijn nog lang niet de mafste bewegingen in de ruim tweehonderd microgames die razendsnel aan je voorbij trekken.





JURJEN LEERT STUREN

Wii PLAY

SPOEDCURSUS SPELBEDIENING

Dames en heren, jongens en meisjes, welkom in Wii Play. In slechts een uurtje tijd gaan we vandaag leren wat we allemaal met die kekke bewegingsgevoelige afstandsbediening van de Wii kunnen doen. Dus niet bang zijn, pak dat ding maar eens stevig vast, dan beginnen we met een variant op Duck Hunt...

DAT BEN IK!

Elke Wii is standaard voorzien van een kanaal waarin je Mii-personages kunt maken, karikaturale poppetjes die (bijvoorbeeld) jezelf of je vriendin voorstellen. Als je Mii-tjes hebt opgeslagen (maximaal honderd) zullen sommige spellen (waaronder Wii Play, Wii Sports en WarioWare) je aan het begin vragen of je ze in het spel wilt gebruiken. Zo kom je jezelf op de gekste plaatsen tegen (in Wii Play bijvoorbeeld op de rug van een op hol geslagen koe).



"LEUK ALS OEFENMATERIAAL, VEEL MINDER ALS SPEL."

1 RICHTEN (SHOOTING RANGE)

Richt de afstandsbediening op het beeldscherm om het vizier te verplaatsen, en druk op A als je wilt schieten. Op een bewegende schietschijf bijvoorbeeld, of een eend.



2 WIJZEN (FIND Mii)

Zoek de identieke Mii-personages of ga op zoek naar de snelst bewegende Mii. Wijs je keuze aan met de afstandsbediening en druk op A. Met een correcte keuze verdien je seconden die je mee mag nemen naar de volgende opdracht.



3 DRAAIEN (POSE Mii)

Ja, je kunt ook draaien met de afstandsbediening. Alsof je een sleutel in een slot draait, zo moet je je Mii-personage laten samenvallen met een silhouet om het te laten verdwijnen. Je kunt ook op A drukken om de pose van je poppetje te wijzigen.



4 BEWEGEN (TABLE TENNIS)

Nu gaan we echt iets besturen, een tafeltennisbatje om precies te zijn. Nee, je hoeft er niet mee te zwaaien, gewoon heen en weer bewegen is genoeg. Probeer de baan van de bal te kruisen, dan kaatst ie weer terug naar de overkant.



5 SNELHEID (LASER HOCKEY)

We gaan weer draaien en bewegen, maar dit keer is hierbij wat meer snelheid en behendigheid vereist. Door draaiend de hoek van je 'stick' te veranderen kun je de baan van de 'puck' beïnvloeden.



6 IN DE DIEPTE BEWEGEN (BILLIARDS)

Als je de keu op een punt van de bal hebt gericht, kun je 'm stoten door de afstandsbediening iets naar je toe trekken en dan weer vooruit te stoten. Is dat niet bijzonder?

Push!

7 STUREN EN SPRINGEN (CHARGE)

Hou de afstandsbesturing horizontaal en draai het ding naar links en rechts om de gekke koe te besturen. Zwaai de afstandsbediening snel even omhoog om te springen.

Perfect!

HALEN ALS

- Je nog nooit eerder een game hebt aangeraakt.
- Je toch al een Wii-afstandsbediening wilde kopen.
- Je non-gamers uit je omgeving wilt motiveren het ook eens te proberen.

8 3D-BEWEGEN (FISHING)

Links, rechts, vooruit, achteruit, omhoog en omlaag, de hengel reageert zeer gevoelig op elke beweging van de afstandsbediening. Zo moet je de juiste vissen laten happen en dan natuurlijk de hengel meteen omhoog zwiepen.



9 ALLES TEGELIJK (TANKS)

Om ook de Nunchuk nog even bij de les te betrekken, is een variant op het tankspelletje uit het klassieke Combat toegevoegd. Bestuur de tank met de analoge stick en richt de granaten met de pointer.



10 GESLAAGD!

Nou, dat was het dan, je bent klaar om een echte game te spelen. Als je wilt kun je het oefenmateriaal ook nog eens spelen maar dat is eigenlijk alleen maar leuk als je het met z'n tweetjes doet. En zelfs dan ben je er waarschijnlijk snel mee klaar. ◻



Wii PLAY



CONCLUSIE

Leuk als oefenmateriaal, veel minder als spel. Alleen het feit dat dit pakketje compleet met Wii-afstandsbediening wordt geleverd, redt het van een nog vettere onvoldoende.



JURJEN

SCORE 50

Leuk voor een uurtje ofzo. Alleen de twee-speler-varianten van Shooting Range, Laser Hockey en Tanks houden het spel iets langer in leven.

Wii PLAY
Wii
NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3+



GUITAR H

Hij heeft geen tatoeages, geen dikke bierbuik of lang haar. Ook staat hij niet regelmatig in rokerige kroegen bierglazen te koppen. Toch kan Jeroen je haarfijn uitleggen wat Guitar Hero II zo ontzettend goed maakt.

JEROEN ROCKS!

Op het eerste gezicht ziet het er een beetje vreemd uit, zo staand voor de televisie met een plastic gitaartje om je nek. Wat onwennig hou je het geval vast. Je selecteert "Woman" van Wolfmother omdat je die kent, en dan begin je. De eerste akkoorden verschijnen in de vorm van gekleurde cirkels op het scherm. Ze rollen van boven naar beneden en behendig beweeg je je vingers naar de desbetreffende knoppen waarna je het hendeltje overhaalt. Vlammen schieten uit de cirkels te voorschijn. Het nummer krijgt vorm. Af en toe klinkt er het geluid van een brekende snaar als je per ongeluk een akkoord mist, maar je zet door.
Na een viertal nummers sta je niet langer voor de TV met een plastic gitaartje, nee, je speelt de sterren van de hemel en als je je ogen sluit,lijkt het net of je op het podium staat voor een uitzinnig publiek als ware je Andrew Stockdale van Wolfmother. Je vingers dansen over de gitaarhals en je zingt zelfs de tekst een stukje mee...

IMPOSANT

Toch ben jij niet de echte ster van Guitar Hero; die rol is weggelegd voor de muziek want die schittert in dit deel als nooit te voren. De tracklist is zeer gevarieerd en weet te imponeren. Oké, we missen nog steeds klassieke bands als Led Zeppelin, AC/DC en Metallica, maar de bands die momenteel de lijst vullen liegen er ook niet om. Rockacts als The Rolling Stones, Nirvana, Guns N' Roses, Foo Fighters, Van Halen en Black Sabbath zorgen voor meer dan genoeg snerpende gitaren.
Niet alleen de geijkte bands maken hun opwachting; in Guitar Hero II staan ook enkele minder bekende artiesten in de schijnwerpers. Zo bestaat de bonussectie van de tracklist uit verschillende 'onbekende' artiesten, waaronder Buckethead (was onder andere vervanger van Slash in Guns N' Roses) en Keith Smith, een werknemer van Harmonix.

MIX

Wat de tracklist van Guitar Hero II zo verdomd goed maakt is de mix van metal, grunge rock, glam metal en hardrock. Als muziekstroming heeft rock inmiddels zoveel verschillende subgenres, en Guitar Hero verenigt deze in een geweldige soundtrack.
Het is alleen erg jammer dat de originele nummers niet gebruikt zijn. Hoe de coverbandjes die voor de muziek zorgen ook hun best hebben gedaan om dit te verbloemen, een perfecte Kurt Cobain of Axl Rose neerzetten, blijkt toch iets te hoog gegrepen.

GITAAR SPELEN

Het moet een enorme opgave zijn geweest voor Harmonix om de speler het idee te geven echt de nummers na te spelen. De Gibson SG controller heeft immers 'slechts' vijf knoppen die gebruikt kunnen worden.
Toch is men er in geslaagd jou het gevoel te geven dat je echt gitaar speelt. Hoewel men bij enkele nummers wat extra vrijheid lijkt te hebben genomen om het je wat lastiger te maken. Bij "Psychobilly Freakout" bijvoorbeeld horen we duidelijk dat er een enkele snaar bespeeld wordt, maar het spel laat ons een paar snaren gelijktijdig gebruiken.
Het is de vrijheid die de ontwikkelaar neemt om dit tweede deel net even een stukje lastiger te maken dan het origineel, waarbij aangetekend moet worden dat de stijgende moeilijkheidsgraad van de Career mode (waarin je nummers vrijspeelt en locaties) uitstekend in balans is.

EXPERT

Ook de nieuwe tweespeler stand, waarin één speler de gitaar voor zijn rekening neemt en de ander de basgitaar, levert het bewijs dat men bij Harmonix precies wist waar



Die heeft meer een kop voor Panfluit Hero.

"JE VINGERS DANSEN OVER DE GITAARHALS."



Gek, bij een vrouw heb ik gelijk het idee dat ze achter een gasfornuis staat.



ERO II

POWER UNLIMITED GOLD

men mee bezig was. Zowel tijdens het gitaar als tijdens het basgitaar spelen heb je daadwerkelijk het gevoel "voor het echie" bezig te zijn. De tracks op expert niveau uitspelen is waarschijnlijk alleen weggelegd voor de echte freaks (muzikanten?) die "Bark at the Moon" van Ozzy Osbourne uit het origineel perfect weten na te spelen. Waarschijnlijk ook dat er voor die mensen een duivels moeilijk nummer als "Misirlou" is toegevoegd aan de tracklist. Bij dit instrumentale nummer moeten je vingers als het ware dansen over de gitaarhals, waarbij je een gebroken snaar meer of minder maar voor lief moet nemen. Het is immers maar een plastic gitaartje dat om je nek hangt, al zou je dat soms bijna vergeten....

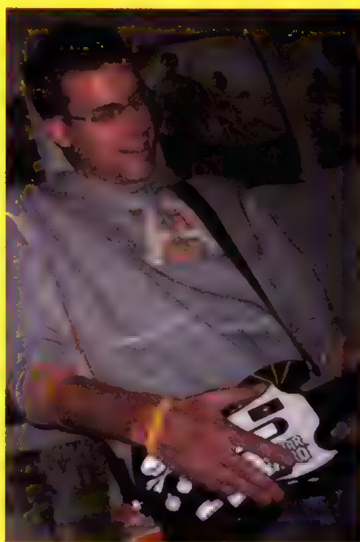




GUITAR HERO III

Je kunt er gif op innemen dat er reeds aan een derde deel in deze serie gewerkt wordt, en dus ook aan een hele nieuwe tracklist. We lieten onze fantasie even de vrije loop...
We missen natuurlijk nog steeds bands als AC/DC, Led Zeppelin en Metallica, maar ook Pink Floyd of Dire Straits zouden niet misstaan. Als we dan even verder denken zou ook Eric 'slowhand' Clapton of U2 met the Edge mooie aanwinsten zijn voor het derde deel.
Maar bovenstaande voorbeelden zijn nogal Amerikaans georiënteerd, en als Nederlanders willen we natuurlijk ook wel iets van eigen bodem in die soundtrack terugzien. Natuurlijk heeft dit tweede deel Van Halen maar we dachten aan iets dichter bij huis.
En dan komen we al snel uit bij The Golden Earring met "Radar Love" of "Twilight Zone". Steken we Guitar Hero in een wat hipper/jonger jasje dan zou wellicht Kane een plaatsje kunnen krijgen of Di-rect.... Nou ja, dat laatste gaat misschien wat ver; wij zouden al blij zijn als Harmonix daadwerkelijk de Golden Earring toevoegde aan de soundtrack van Guitar Hero III.





TWEE SPELERS

Nieuw is de co-op stand waarin één speler de gitaar voor zijn rekening neemt en de ander de basgitaar. Dit levert heerlijke taferelen op, waarbij beide spelers getrakteerd worden op totaal verschillende akkoorden. Zowel bas als gitaar zullen goed samen moeten spelen en 't is een behoorlijk tof gevoel, als je op die manier met z'n tweeën een nummer "maakt".
Een andere tweespelerstand is face-off waarin beiden afwisselend een stukje van de track spelen. Het is alsof je samen het nummer afwerkt, echter je "strijdt" natuurlijk tegen elkaar. Hou hierbij goed in de gaten wanneer je jouw opgespaarde 'starpower' inzet.
De pro-face-off levert de meeste lol op. Beide spelers nemen een hele track voor hun rekening en krijgen dus precies dezelfde moeilijke stukken voor hun kiezen.



CONCLUSIE

Echt gitaar spelen zit er na het spelen van Guitar Hero II helaas niet in, maar de game geeft je wel een verdomd goed gevoel.


JEROEN

SCORE 95

Na een paar uurtjes heb je Easy en Medium al onder de knie en dan is het doorspelen om ook Hard in de vingers te krijgen. Na een maand intensief spelen zul je wellicht een Guitar Hero II expert zijn.

GUITAR HERO II
PLAYSTATION 2
HARMONIX / CONTACT DATA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12+

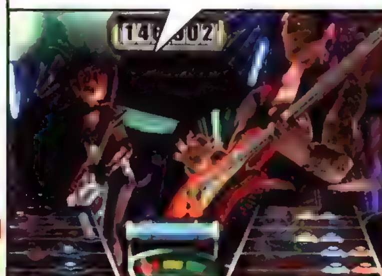


HALEN ALS

- Je een oude rocker bent.
- Je (lucht)gitaar speelt.
- Je droomt van een leven als popster.



ROCKEN SLUNGEL! JE STAAT DIE SNAREN TE BESPELEN ALSOF JE JE SCHAAMHAARTJES ER ÉÉN VOOR ÉÉN UITTREKT!



Wii SPORTS

JURJEN SLAAT IN DE LUCHT

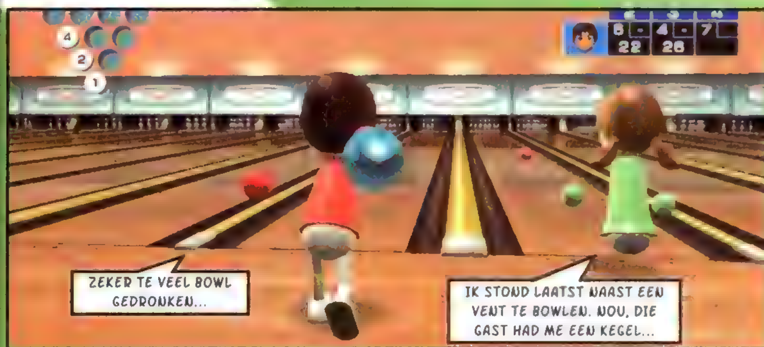
Als professioneel spellengek heeft Jurjen de afgelopen tien jaar een dikke duizend videogames gespeeld en beoordeeld. Maar daar zat nog nooit zoiets bij als Wii Sports...

In de loop der jaren ben ik geconditioneerd om op een bepaalde manier naar spellen te kijken; een beschouwende en analyserende manier. Ik kijk bijvoorbeeld eens goed naar het artwork, de beeldverversing en de lichteffecten, en geef de graphics een acht.
Ik ben oprecht blij dat we tegenwoordig in PU geen deelcijfers meer geven, want dan had ik hier mijn acht voor de graphics van Wii Sports moeten verdedigen. En daar was ik nooit mee weggekomen, natuurlijk.

KIND WORDEN

Iemand die nog nooit een videogame heeft aangeraakt, kan in Wii Sports snel en gemakkelijk een bepaalde prestatie neerzetten die een goed gevoel geeft. Je hoeft geen knoppencombinaties te leren, je pakt de afstandsbediening en slaat ermee naar de bal als ie jouw kant op komt.
Ik heb tientallen volkomen leken hun eerste slagen en worpen in Wii Sports zien maken, van kinderen tot bejaarden tot aantrekkelijke jongedames. Altijd met een grote glimlach en wangetjes die gloeiden van opwinding.
Die glimlach zat net zo vaak op mijn gezicht, want ik vind het echt een van de mooiste dingen ter wereld, om volwassenen te zien die zich toestaan weer even kind te worden.





INSTANT SPELBEVREDIGING

De enige mensen die ik met zure en sceptische koppen dit spel heb zien spelen, waren mensen als jij en ik; de zogenaamde hardcore gamers. Met een zure en sceptische kop stond ik daar, op de E3. Ik zwiepte de afstandsbediening als een golfclub langs mijn heup maar de ballen vlogen veel te hard over de green, en dan weer te zacht.
De mensen achter mij begonnen een beetje te lachen, en ik vervloekte het ontbreken van zo'n gewone golfslagmeter, waarbij je simpelweg twee keer met de juiste timing op zo'n groene knop moet drukken.
Was dit wat Nintendo zich voorstelde bij een nieuwe generatie videogames? Een instant spelbevrediging voor oppervlakkige nieuwkomers ten koste van het vertrouwde gevoel van controle en nauwkeurigheid voor de mensen die écht verstand van videogames hadden?

AFLEREN

Ondertussen heb ik tientallen ongedwongen uren in de vijf sporten kunnen steken, en daar ben ik echt heel vrolijk van geworden. Ik leerde niet alleen doeltreffend golfen op gevoel, ik leerde iets veel belangrijkers.
Ik heb geleerd dat het soms verdomd moeilijk is iets af te leren. De neiging om graphics vooral te beoordelen op het aantal details en technische innovatie bijvoorbeeld, daar moeten we eens mee ophouden.
Op de eerste en laatste plaats dienen de graphics in dienst van het spel te staan en moeten ze niets anders bieden dan de meest

"OM OP TOPNIVEAU TE KUNNEN SPELEN ZUL JE MOETEN WERKEN EN ZWETEN".





OOK LEUK IN JE EENTJE!

In plaats van de vertrouwde toernooien biedt Wii Sports eenzame spelers een eigen vaardigheidsniveau (per sport verschillend). Dit getal loopt op als je een wedstrijd wint en terug als je verliest. Je tegenstanders worden op basis van dit getal geselecteerd. Iedereen die nog steeds vermoedt dat dit spel geen diepgang heeft, moet maar eens gaan tennissen of honkballen tegen figuren met een niveau van rond de duizend. Ook sommige trainingsvarianten (drie per sport) zijn zo uitdagend en verslavend dat je er ongemerkt uren zoet mee bent.

REALISME?

In het echt sla ik geen aces en gooi ik geen strikes. Met andere woorden: het spel helpt hierbij een handje mee, en dat doet wat af aan de illusie van realisme.
Aan de andere kant: een al te hoge graad van realisme had natuurlijk wél weer afbreuk gedaan aan de toegankelijkheid. Ook voor mij, want op een echte tennisbaan ben ik al blij als de bal een keer aan de andere kant van het net komt.



passende vorm voor de best mogelijke spelbeleving.
Daarom moet een videogame die een speler meevoert naar een betoverend mooie sprookjeswereld er zo betoverend, mooi en sprookjesachtig mogelijk uitzien en verdienen de graphics in Wii Sports een acht.

AFSTAND

De keuze om geen realistisch ogende en gedetailleerde spelpersonages te gebruiken is subliem. Ze zouden nieuwkomers afschrikken (iets wat er zo gecompliceerd en geavanceerd uitziet zal ook wel een complexe en geavanceerde besturing vereisen) en de afstand vergroten tussen de beleving van de speler en de actie in het veld (de mogelijkheid van de speler om instinctief samen te vallen met het figuur in het veld neemt af naarmate dit figuur duidelijker wordt gedefinieerd als een op zichzelf staand personage).
Tel daarbij de even heldere als subtiele manier waarop het spel in beeld en geluid communiceert, de mogelijkheid Mii-personages te gebruiken, bewegings- en omgevingseffectjes, aantrekkelijke kleurstellingen, een vlekkeloze cameravoering, en we moeten wat graphics betreft wel op een acht uitkomen.

SUBTIEL

De besturing is zo enorm toegankelijk en intuïtief dat hij wel oppervlakkig móet zijn.
Een logische gedachtegang, voortkomend uit een manier van denken die wij als zwaar geconditioneerde volgelingen van het videogamegeloof als vanzelfsprekend zijn gaan beschouwen.
Eèèèh! (= gek toetergeluid), helemaal mis.Spellen als Wii Tennis, Bowling en Golf bieden een subtiel soort diep-gang die in andere sportspellen volledig ontbreekt. Je let er niet op omdat je het niet kent maar als je verder speelt, ga je het vanzelf beleven. Door de volstrekt analoge besturing is geen slag of worp exact gelijk aan de vorige, waardoor deze sporten als geen ander uitnodigen om steeds iets beter te worden.
Het is heel gemakkelijk om je in Wii Sports een behoorlijk goede speler te voelen, maar om op topniveau te kunnen spelen zul je moeten werken en zweten.



De doorzwaal moet natuurlijk niet zover worden doorgevoerd dat je er knallende koppijn aan overhoudt.



BOKSGEVOEL

Baseball en Boxing zijn zowel voor nieuwkomers als ervaren gamers wat moeilijker te beheersen. Ondertussen kan ik in Baseball de bal aardig plaatsen en lukt het me in Boxing om tegenstanders van niveau 800 knock out te meppen. Maar in de laatste heb ik nog wel vaak het gevoel dat mijn slagen niet zo goed naar de slagen in beeld worden vertaald. Een hoek van mij wordt soms een directe stoot of andersom. Jammer, want voor mij als boksliefhebber had dit gemakkelijk mijn favoriet kunnen worden.
Ook jammer dat er voor golf geen achttien maar slechts negen holes beschikbaar zijn, de game voelt hierdoor niet helemaal compleet. Deze niet te negeren euvels brengen de Gold Award nét buiten bereik.

PAKKET

Tennis blijft mijn favoriet, wat niet wil zeggen dat dit ook jou favoriet wordt, of dat ik veel minder plezier beleefde aan de andere sporten. Als pakket is het echt helemaal te gek, een mooiere introductie tot Nintendo's nieuwe manier van spelen is moeilijk voor te stellen. Mensen die gewend zijn aan traditionele spellen zullen niet meteen aanvoelen wat Wii Sports zo bijzonder maakt, maar kijk naar de nieuwkomers, doe lekker mee, en het begint snel te dagen.





HALEN ALS

- Je een Wii haalt (Wii Sports is standaard bijgesloten).
- Je wilt genieten van een nieuwe manier om videogames te beleven.
- Je ook wel eens met je ouders wilt spelen.

CONCLUSIE

Wii Sports verpakt een schat aan fun, kwaliteit en diepgang achter een uiterlijk zo eenvoudig dat het niemand in de weg hoeft te zitten.


JURJEN

SCORE 85

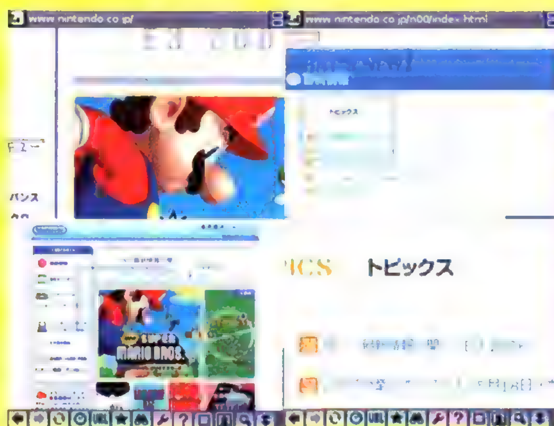
In je eentje heb je een week dikke pret, met tennis nog wel wat langer dan dat. Samenspelen met en tegen andere spelers doe je over een half jaar nog regelmatig.

Wii SPORTS
Wii
NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW (WORDT STANDAARD BIJ DE Wii GELEVERD)
3+



NINTENDO DS BROWSER

Met de PSP kun je al het internet op, mits je een draadloze verbinding op weet te pikken. Dit werkt maar niet optimaal; sommige pagina's laden niet of er is niet voldoende geheugen voor.
Nu gaat de DS ook het internet op, middels de Nintendo DS browser. En ook hiervoor geldt, het werkt maar daar is ook alles mee gezegd. Het invoeren van de URL is dankzij het touch-screen een stuk gemakkelijker. En door op het onderste scherm op linkjes te tikken wordt het openen van webpagina's een stukje leuker. Probleem is echter dat de pagina's zoals je ze op internet kent, niet altijd goed openen of met heel veel fouten op de pagina. Mocht je dus echt online willen, gebruik dan lekker de computer of laptop. Met je handheld is het nog verre van ideaal, zowel op de PSP als de DS.



PRIJSVRAAG

WIN 55DSL NFS: CARBON T-SHIRTS

In de vorige PU honoreerde ons aller J.J. Need for Speed: Carbon met een dikke 87. 55DSL, een submerk van Diesel, was daar zeer blij mee. Waarom? Omdat dit hippe kledingmerk in de game zit. Zo lopen je ingame teamleden rond in 55DSL kledij en kun je auto's pimpen met 55DSL logo's.
Als dank voor de enthousiaste review mogen we TIEN 55DSL Need for Speed: Carbon shirts weggeven. Het enige dat je hiervoor moet doen is de volgende vraag beantwoorden:
Wat hebben Need for Speed en Diesel met elkaar gemeen?
Stuur je antwoord naar: Prijsvraag@powerunlimited.nl o.v.v. Carbon t-shirts



J.J. Z'N KRUIS TOCHT

Tja, het is misschien niet echt stoer maar genoten heeft ie wel; J.J. was uitgenodigd voor de galapremière van Kruistocht in Spijkerbroek naar het gelijknamige boek van Thea Beckman. En laat dat nu juist het favo jeugdboek van deze PU-redacteur zijn...

Niks lekkere babes, niks booze en dure hapjes, maar hordes kids, wat middeleeuws gepeupel en schalen vol marsen en Snickers (eet nooit meer dan drie Marsen achter elkaar, je wordt kots-misselijk). Maar fok it, het boek is geweldig en de film ook. We weten zeker dat als je meegaat met je kleine broertje of zusje, het niet alleen die kleine zal zijn die een goede tijd heeft.
Maar ja, PU is geen boeken of filmmagazine, dus je zult je afvragen waarom J.J. die uitnodiging kreeg en waarom wij er zonodig kostbare ruimte in de PU aan moeten verspillen.
Nou, de slimmeriken hebben 't misschien al geraden: zoals dat tegenwoordig zovaak het geval is, wordt ook deze film vergezeld van een (PC) game. Het spel is van Nederlandse makelij (developer Submarine), en dat geeft de game meteen een streepje voor bij ons. Oké, het action adventure 'Kruistocht in Spijkerbroek' is niet iets voor de gemiddelde PU-lezer, maar mocht je nog een cadeautje voor je kleine broertje of zusje moeten kopen, dan is dit een veilige keuze.
Check www.crusadegame.com maar, daar is het eerste level gratis te downloaden.



COLUMN

BLIJ MET DE Wii... EN DE PS3?

Op het moment dat je dit leest, ben ik de trotse eigenaar van een Nintendo Wii. Deze family console waarmee je gekke partygames kunt spelen, zal zich hopelijk ook ontpoppen tot een avontuurlijke spelcomputer die ruimte biedt aan meeslepende games als Zelda, Metroid, Mario en andere belevenissen die verder gaan dan zwaaien en zwiepen met een afstandsbediening.
Erg blij ben ik ook met de Virtual Console van de Wii. Voor een habbekrats kan ik klassiekers spelen die ik de afgelopen jaren heb gemist. Zo kan ik toppers waarop de Nintendo achterban al jaren klaarkomt, eindelijk zelf ervaren.
Op het moment dat je dit leest, kan ik ook een PS3 in mijn bezit hebben. Ik zeg bewust kán, want ik weet het echt nog niet zeker. Het vermoeden is namelijk dat na alle november en december evenementen waarop de PS3's hebben lopen ronken, Sony wellicht hun debug PS3's aan de pers cadeau doet (een debug is zo'n machine waarop je games kunt spelen die nog niet helemaal klaar zijn).
Ik reken nergens op maar na de beelden van Motostorm gezien te hebben en een eerste speelsessie met Resistance heb ik toch verdraaid veel zin gekregen in de PS3. Ook al zullen de echte megatopers zich pas volgend jaar rond deze tijd aandienen.
Een ding staat vast, dan heb ik zeker een PS3!
JAN



POWERSPY

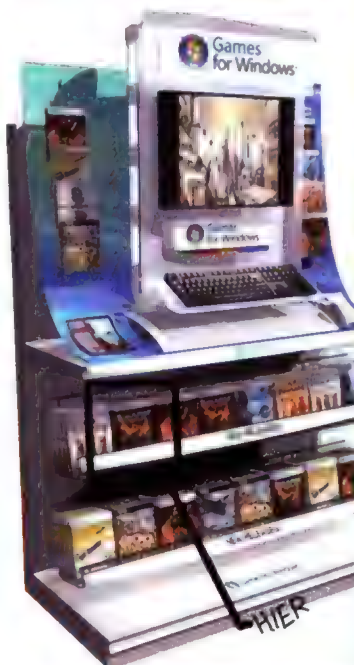
- Zoals velen inmiddels gemerkt hebben, ontbrak Jurjen op Gameplay 06. De man uut Assen had precies uitgemikt (letterlijk en figuurlijk) dat in dat weekend zijn baby geboren werd.
- Een voorstel van de redactie om de geboorte live op het grote scherm uit te zenden, waarna het publiek kon stemmen op de namen Link, Mario of Peach werd door onze Nintendo-kenner verworpen.
- Over Nintendo gesproken. Het bedrijf heeft even lekker venijnig uitgehaald naar zowel Sony als Microsoft. De club van Miyamoto vindt het unfair dat beide hardwareproducenten de gamers min of meer verplichten HD DVD en Blu-Ray te gebruiken.
- Volgens Nintendo willen gamers gewoon gamen en hoeven ze niet per se films in HD te bekijken.
- Zijn er dan al films op de HD te koop???
- Steven is een maandje naar Australië geweest en hij heeft een hele toffe tijd gehad. Ondanks het feit dat ie geconfronteerd werd met megaspinnen in zijn camper en voor het eerst in 345 jaar de temperatuur in november minder dan 10 graden was.
- Terwijl het dan toch echt zomer is daaro.
- Een voordeel, bij acht graden celsius heb je weer geen last van bosbranden of een zonnesteek.
- Het is ze toch weer gelukt. Ondanks al het geklaag van de media dat EA weinig origineel is en hun next-gen games veel te wensen overlaten, dreigen ze de charts met de feestdagen toch weer te domineren. Zo schoot Need for Speed: Carbon als een dolle in een keer naar de nummer 1-positie in Engeland.
- Damn, dan zijn die gasten in hun verkoopcijfers dus ook al niet origineel.
- Voor al die mensen die willen weten hoe het met ex-Gameking Rogier gaat: de man zat de afgelopen tijd in Singapore om daar een badmintongame van geluid te voorzien.
- Gamekings als opstap naar een grootse carrière!
- En ja, badmintongames bestaan. In Zuid-Oost Azië is die sport bijna net zo populair als voetbal hier. Bovendien is het mad lastig om het geluid van een shuttle goed te implementeren.
- Overigens is het niet de enige weirde sportgame die we deze maand tegenkwamen. Zo vernam Powerspy dat er ook druk gewerkt wordt aan een schanspring game.
- Dat zal me een potje inspirerend 'controllerwerk' worden. Hard naar beneden glijden, even drukken als je afzet en dan ergens neerploffen. Et voila...
- Gears of War heeft binnen no time de koppositie op Xbox Live ingenomen. We hadden ons resterende hoofdhaar ook afgeschoren en opgegeten als dat niet zo was geweest. Met de eenmalige terugkeer van Skate heeft hij nu het stempel 'de Seedorf van de PU' te pakken.

POWERSPY

- Alsof er niet veel belangrijkere dingen te doen zijn in deze wereld (we noemen even armoede, milieu en integratie), is de EU momenteel druk bezig om een gedragscode voor computergames te formeren.
- En Powerspy is bang dat dit niet gaat om 'gij moogt niet cheaten'en 'gij moogt niet campen'.
- Mogen we er dan ook nog even iedereen op wijzen dat zo'n commissie deze kul van onze belastingcenten doet. Je zou er bijna je baan voor opzeggen.
- Capcom zal in Japan de distributie van GTA San Andreas gaan doen. Inderdaad, die gasten in het land van de rijzende zon lopen een ietsiepietsie achter.
- Dat de game zo laat uitkomt, is vooral te wijten aan het feit dat men het idee heeft dat Japan niet echt klaar is voor de heftige gameplay van GTA. Vliegende lullen die minderjarige meisjes penetreren, dat is geen probleem. Maar een brother die een hoer een zwieper geeft met een honkbalknuppel? Neeeee, dat kan niet.
- De vorige GTA's hebben daar ook nooit echt goed verkocht, terwijl ze in het Westen alle charts domineerden.
- Ook de Wii heeft (net als de PS3) last van kinderziektes. De beloofde Web-Bowser, eeeh, webbrowser bleek nog niet te werken. Ook twee kanalen (een nieuwskanaal en een weerkanaal) deden het nog niet. Volgens Nintendo gaat dat vanaf 27 januari wel het geval zijn.
- Het downloaden van content zoals oude (S)NES-toppers was wel meteen mogelijk.
- Reggie Fils-Aime, de Amerikaanse goeroe van Nintendo heeft de hardcore gamers verzekerd dat Nintendo ook voor hen games blijft maken. Zijn korte maar krachtige antwoord was: "Ik zeg één woord: Zelda!".
- De DS en GBA SP gaan veranderen in een MP3-speler. Via een adapter kun je vanaf 8 december muzieknummers vanaf je PC op de DS of SP zetten en daarna lekker afluisteren. Kosten van de adapter zijn ongeveer 30 euro.
- Nog even en de handheld van Nintendo gaat echt op de PSP lijken.
- Overigens vangt Powerspy ook steeds meer geruchten op dat er een nieuwe, aangepaste, slankere en verbeterde versie van de PSP komt. Officieel ontkent Sony alles.
- Dat hebben ze in het verleden echter meer gedaan (launchdatum PS3, kuch, kuch, E3 filmpjes, kuch kuch), en jullie weten inmiddels welke waarde je daaraan moet hechten. Ook Microsoft is slachtoffer van verkoopstunts op het internet, alleen betreft het hier dumpprijzen. Op Amazone.com kun je namelijk voor 100 dollar een Xbox 360 Core System aanschaffen.
- Precies, dat is de Xbox 360 zonder harde schijf, een apparaat waar je dus eigenlijk niet zo veel aan hebt. En 100 dollar vinden we dan best duur voor een voetenkacheltje, bijzettafeltje of gezellig achtergrondgeluidje.

GEARS OF WAR OP DE PC...

Check deze foto eens (en doe je bril op, niemand kijkt). Het is de nieuwe opstelling van Games for Windows die straks overal in de winkels zal verschijnen. Dit om de PC-games ook een beetje een eigen stoere sectie te geven. En wat ligt daar in 't bakje, onder het bord? Inderdaad, Gears of War. Nu ja, zo vreemd zou het niet zijn; Halo verscheen immers ook op de PC.



SID MEIER'S BOX

Fans van gameveteraan Sid Meier opgeletterdetetrettekertet! 2K Games brengt namelijk Sid Meier's Civilization Chronicles voor de PC op de markt. Een hele vette Civ collectie, uitgevoerd in een luxe box.

De boxset bestaat uit alle Civilization games + add-ons die ooit gemaakt zijn, te weten ***Sid Meier's Civilization I, Sid Meier's Civilization II, Civilization II: Fantastic Worlds, Civilization II: Conflicts in Civilization, Civilization II: Test of Time, Sid Meier's Civilization III, Sid Meier's Civilization III: Play the World, Sid Meier's Civilization III: Conquests en Sid Meier's Civilization IV.*** Verder zijn nog de volgende extraatjes aan de set toegevoegd:
1) Civilization: The Card Game.
2) The Chronicles of Civilization: een bijna honderd pagina's tellend boek met de geschiedenis van Civilization.
3) Video DVD: een DVD content waarin lead-designer Soren Johnson en artist Dorian Newcomb tot in details ingaan op het maken van Civilization IV.
4) Extra's in de vorm van muurvullende tech-tree posters van elke Civ game, wallpapers, Civilization podcasts, MP3's en nog meer Civ gekkigheid.
Hoeveel beschaving kan een mens hebben?



UBISOFT'S PSP NAJAARSOFFENSIEF

Alsof Ubisoft nog niet genoeg lekkere games heeft gedropt de afgelopen maanden (Splinter Cell: Double Agent, Rainbow Six: Vegas, Dark Messiah) komt men rond deze maand opeens met zes PSP titels op de proppen, en niet de minste...
Op de PSP verwelkomt de Frans-Canadese ontwikkelaar/uitgever namelijk: Mind Quiz, Prince of Persia: Rival Swords, Brothers in Arms: D-Day, Star Wars: Lethal Alliance, Rainbow Six: Vegas en Star Trek: Tactical Assault.
Of ze ook allemaal de moeite waard zijn, lees je natuurlijk in de PU.



HEADSHOT DELUXE IN CALL OF DUTY 4

Normaal hebben we het niet zo op die kleine pietluttige details die publishers laten uitlekken zodat je wat aandacht aan hun game besteedt, terwijl er eigenlijk niet veel opzienbarends te melden is. Eigenlijk gold dat ook voor het nieuwtje dat Infinity Ward ons over Call of Duty 4 opstuurde maar onze voorliefde voor de betere headshots, deed ons hier toch wel besmuikt

IN GESPREK MET: CHRIS TAYLOR

Onlangs was Jan in Parijs voor Supreme Commander (zie elders deze PU). Daar tackelde hij de charismatische Chris Taylor, de grote man achter deze aanstormende de RTS.

PU: Waarom heeft het na Total Annihilation zo lang geduurd voordat je het RTS genre weer omarmde?
Chris: Ik ben dol op RPG's en heb met veel liefde aan Dungeon Siege gewerkt. Dungeon Siege 2 heeft eerlijkheidshalve iets te lang geduurd maar in 2003 begon ik stiekem al weer de basis te leggen voor wat nu Supreme Commander is. Daarbij heb ik in de tussentijd een bedrijf opgezet. Dat kost veel tijd en geld.
PU: Dungeon Siege (1) was een game die indruk maakte. Deel 2 is een beetje geruisloos voorbij gegaan. Het had niet die "wauwfactor" die deel 1 toentertijd wel had.

VOORSPELLINGEN VOOR 2007

2007 wordt een bewogen jaar voor gamers. Hier tien voorspellingen die wellicht minder natte vingerwerk zijn dan ze op het eerste gezicht lijken...

1) De PlayStation 3 haalt maart 2007 in Europa niet en wordt weer uitgesteld
Verklaring: Sony communiceert zelf 'medio maart', dat is verdacht Medio betekent vrij vertaald 'ongeveer' of 'zo rond'. Verder verwijzen we door naar de release van de PSP in Europa.
2) Duke Nukem Forever komt eindelijk uit
Verklaring: Een zeer betrouwbare bron heeft dat uit een zeer betrouwbare bron.
3) Halo 3 komt later dan verwacht
Verklaring: Alle grote titels worden



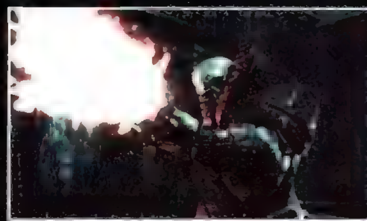
gniffelen. Want volgens de developer zullen de hoofden van de vijanden niet drie of vier punten van inslag bevatten (zoals nu normaal is) maar zestien. Oftewel, je moet straks in staat zijn een gezicht stukje voor stukje uit elkaar te paffen. Dat zijn de zegeningen van next-gen...



[DEVELOPER SUPREME COMMANDER]

Chris: Klopt. Toch vind ik DS 2 qua design en actie een betere actie-RPG dan DS 1. Maar het had een nog betere game kunnen zijn, dan ben ik met je eens.
PU: Veel RTS games versimpelen de factor economie. Jij niet in Supreme Commander. Bewuste keuze?
Chris: Absoluut! Het is een denkfout om te stellen dat economie de gameplay in de weg staat. Ja, als je het niet goed uitwerkt. In mijn game is de balans van energie en inkomsten van beslissend belang voor het goed draaiende houden van je oorlogsmachine. Het voegt een diepere laag toe die ik in veel RTS games mis.
PU: Speel je andere PC strategiegames om op de hoogte te blijven van wat de concurrentie doet? Of speel je juist liever op consoles in je vrije tijd?
Chris: Ik heb een vrouw en vier kids, dus ik ben blij als ik een momentje vrij heb voor hen. Gelukkig heb ik een groot team dat goed op de hoogte is van wat er allemaal gaande is op RTS gebied. Zelf speel ik momenteel Dungeon Siege op de PSP en RocoLoco, eeh ik bedoel Roloco, nee, hoe heet die game? LocoRoco! Ja, erg speciaal!

NEXT-GEN GRAPHICS TE GOED?



Als we Glen Entis, de technische baas bij EA mogen geloven, zorgen next-gen graphics voor een aantal fikse problemen bij de developers. Die wrede beelden en wandelende polygoonbommen zijn namelijk leuk en aardig maar het levert wel ietwat vreemde ervaringen op voor gamers. "Want", zegt Entis, "hoe geloofwaardig is een personage dat er extreem realistisch uitziet, maar extreem houterig loopt en geen natuurlijke acties kan uitvoeren?" Volgens Entis gaat het nog lang duren voordat animatie en graphics op hetzelfde niveau komen, vooral omdat te veel developers zich focussen op de realistische beelden aangezien dat snel scoren is.
Bij de PU onderkennen we het probleem, maar als we Gears of War spelen, kan het ons geen reet schelen dat die gasten wat lullig sjokken. Het ziet er gewoon zo bruut uit. Maar ja, wie weet raak je daar na zes games ook wel aan gewend en ga je je dan wel irriteren aan het feit dat de ontwikkeling van uiterlijk en beweging geen gelijke tred met elkaar houdt.

VIJF STAR WARS KLASSIEKERS VOOR VIJFTIG EURO

**Het is bijna te mooi om waar te zijn maar alles duidt erop dat Star Wars: The Best of PC ook naar ons kikkerlandje komt.
In de VS ligt ie komende feestdagen al in de winkel.**

The Best of PC, dat in de VS veertig dollar gaat kosten, bestaat uit: Star Wars: Empire at War, Star Wars: Knights of the Old Republic, Star Wars: Battlefront, Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast en Star Wars: Republic Commando, plus een 14-daags proefabonnement op Star Wars Galaxies...
Het is toch wel écht waar, vroegen we aan Star Wars expert Jan...

JAN: "Dit is zeker waar en maakt deel uit van het charmeoffensief van LucasArts. Het merendeel van de games uit dit pakket zijn natuurlijk wel oudjes, maar wel gouden oudjes!
KotOR is zonder twijfel een van de beste RPG's ooit gemaakt en Jedi II is de ultieme lightsaber sensatie. Ik heb aan deze twee games zulke goede herinneringen dat ik spontaan zin krijg ze weer te installeren. Empire At War is ook interessant aangezien er voor deze puike RTS net een gloednieuwe add-on is verschenen. Star Wars Battlefront is natuurlijk een lekkere laagdrempelige Battlefield in het SW universum alleen is deel 2 al uit en die is effe beter.
Republic Commando vind ik de minste van de vijf; een aardige rechttoe, rechtaan shooter, meer niet. Het abonnement van veertien dagen op Galaxies is een soort laatste hoop voor LucasArts omdat Galaxies niet de enorme hit is geworden die men er van had verwacht. Succesvol dat zeker, maar absoluut geen WoW taferelen. Al met al een lekker en scherp geprijsd Star Wars pakket waarmee je voor relatief weinig geld, op z'n minst drie toppers in huis haalt".



meerdere keren uitgesteld, dus ook Halo 3.
4) EA dropt minimaal drie Sims 2 uitbreidingen
Verklaring: Maar het kunnen er ook vier zijn...
5) Sony komt met een re-design van de PSP
Verklaring: De geruchten rond een kleinere, compactere machine met een betere knoppenindeling gaan al langer.
6) Xbox Live wordt duizelingwekkend populair
Verklaring: Met dank aan de successen van Windows Vista en Live Anywhere.
7) Crysis en Brothers in Arms: Hell's Highway halen eerste kwartaal 2007 niet
Verklaring: Aldus onze derde betrouwbare bron.
8) Blizzard kondigt StarCraft 2 aan
Verklaring: Kom maar jongens, we weten dat jullie er mee bezig zijn.
9) Er sneuvelt minimaal één Benelux gamesblad en -website
Verklaring: En het zijn niet de PU en het Powerweb.
10) Rockstar creëert bewust de zoveelste rel
Verklaring: Aard van het beestje...

POWERSPY

- De burgemeester van Rome wilde onlangs een computergame verbieden. En nee, het was niet GTA of Bully. Het betrof de survival-horror game Rule of Rose waarin een klein meisje in een orgie van geweld te-rechtkomt. En dat kon de burgemeester niet aan.
- Zou je als gamer ook burgemeesters kunnen verbieden?
- Publisher 505 Games heeft daarop de politici uitgenodigd om de PS2 game samen te bekijken. Zodat ze konden uitleggen dat ze geen geweld bij kids wilden promoten.
- Waar gaan we naartoe met deze wereld! Games worden voortaan dus eerst aan politici gegeven en dan pas aan de PU... Straks moet je op de weblog van Mark Rutte of Wouter Bos lezen of de nieuwe Metal Gear Solid goed is.
- Jurjen's buddy Miyamoto heeft gemeld dat Nintendo de Wii eerst voor 100 dollar in de winkels wilde leggen, maar dat dit door de aanwezigheid van een aantal componenten niet haalbaar bleek.
- Waarom zegt die knakker nu zoiets? Wat wil hij er mee bereiken? Dat we hem gaan prijzen voor het feit dat ze er in ieder geval aan gedacht hebben?
- Overigens antwoordden Nintendo-techneuten Miyamoto onmiddellijk dat hij onzin sprak en dat een console produceren onder de 330 euro onmogelijk was.
- In dat licht zijn we er met 299,00 niet eens slecht afgekomen.
- Zoals verwacht zal de nieuwe Command & Conquer ook naar de 360 komen. Het team achter de game bracht immers ook de briljante Lord of the Rings RTS naar de 360.
- EA is zoooo voorspelbaar.
- Zet het alvast maar in je agenda. Bungie houdt in de lente een open bètatest voor Halo 3. Nee, niet de hele game, ze zijn niet gek, maar enkel een paar mulitplayermaps.
- Powerspy heeft zo het idee dat er wel een paar mensen zijn die aan deze test willen meedoen.
- Microsoft Game Studios heeft trots laten weten dat Forza Motorsport 2 de 60 frames per seconde heeft gehaald.
- En dat is maar goed ook want op X06 liep de game zo traag als een bejaarde slak op een klittenband tapijt.
- De Nintendo Jihad heeft toegeslagen. Gamejournalist Jeff Gerstman van Gamespot gaf The Legend of Zelda: The Twilight Princess een 88 en de pleuris brak uit. Binnen no time lag de server van Gamespot eruit door de enorme golf aan hatemail.
- Nu krijgen we die mail ook wel eens als we iets doen wat jullie niet bevalt. Maar het enge is dat men arme Jeff afzaagde terwijl niemand van de lezers de game gespeeld kon hebben. Oftewel Zelda-fans gaan er sowieso van uit dat hun game een 100 krijgt.
- Powerspy is voor de duvel niet bang en hoopt dat de nieuwe Zelda in de PU voor straf een punt in mindering krijgt...
- ... zolang hij het zelf maar niet hoeft te schrijven.

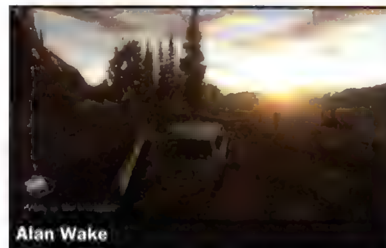
COMMENTAAR: NEXT-GENS VERPESTEN DE BOEL

Ik weet het niet hoor, maar sinds ik de Xbox 360 thuis heb staan en ik onlangs kort met de PS3 mocht spelen, boeien de Xbox en PS2 me weinig meer. Terwijl er echt nog wel goede games voor uitkomen.
Ik bedoel, Need for Speed: Carbon of Rainbow Six: Vegas zijn qua gameplay echt niet beter op de Xbox 360. Je speelt gewoon hetzelfde spelletje. Sterker nog, PES 6 en FIFA 07 zijn gewoon beter op de PS2 en Xbox...
Maar toch... ik speel die spellen allemaal op de 360 (oké, alleen PES 6 niet). En ik ben er vrij zeker van dat jij dat ook doet als je een 360 bezit of straks een PS3 in huis hebt staan. Het ziet er namelijk zoveel vetter uit...
'Gameplay over graphics' is een motto dat veel gamejournalisten met liefde drie keer per review uitdragen. 'Leuk die vette beelden, maar ha! de gameplay, daar gaat het om. Gameplay is wat je een spel in trekt, wat je prikkelt, uitdaagt en emotioneert'.
Ik zou graag achter die uitspraak staan en in een ideale wereld werkt het ook zo, maar speel eens Gears of War of SplinterCell: Double Agent en pak daarna een leuke game voor de PS2 uit de kast... inderdaad, dat is effe schrikken hè...

DE TOEKOMST

Weet je hoe getraumatiseerd wij zijn sinds we op X06 Alan Wake hebben gezien? Daar werd ons in vijf minuten tijd de toekomst voorgespiegeld. Enorme werelden, spatrealistisch en vrij betreedbaar. Niks uitgekauwde RenderWare-engine waar Rockstar zijn GTA-serie op baseert. Geen pixels meer, geen grauwe zooi, maar immense levende bossen met alles erop en eraan en zonder enige pop-up. Speel eens Motorstorm en daarna Need for Speed: Carbon. Het is alsof je halverwege een concert van een topband gedwongen wordt in een andere zaal naar de lokale talentenjacht van Zuid-Schubbekutterveen te kijken. Je wil het best goed vinden omdat het sympatieke pogingen zijn maar het lukt je niet. In ieder geval, het lukt mij moeilijk. Ik ben benieuwd hoe jullie daarover denken. Hoeveel mensen die een Xbox 360 hebben, spelen nog op hun Xbox en/of PS2? Vul de poll op het Powerweb eens in.
J.J.




Alan Wake

EN WAT KOCHTEN ONZE JAPANSE VRIENDEN BIJ HUN PS3?

Ridge Racer 7: 21.654
Mobile Suit Gundam: Target In Sight: 21.309
Resistance: Fall of Man: 13.545
Genji: Days of the Blade: 8766
Sega Golf Club: 1410


Genji ging bijna negenduizend keer over de toonbank.

"IN DE NABIJE TOEKOMST KOMT ER DANKZIJ SONY OF EEN THIRD-PARTY DEVELOPER MISSCHIEN WEL EEN NETWERK OPSLAGSYSTEEM DAT MULTI-TERABYTE AAN DATA KAN BEVATTEN."

Heel tof Kutaragi-san (baas van PlayStation), maar mogen we eerst gewoon onze PS3?

PLAYSTATION 3 GEKOCHT... EN METEEN KAPOT GERAMD

Gekker en gestoorder dan dit ga je het niet meer krijgen. De mannen van smashMyIpod.com hebben nu ook smashMyPs3.com gelanceerd. En, inderdaad, een PS3 naar z'n mallemoer getimmerd!
Met gedoneerd geld werd de PS3 bemachtigd en vervolgens voor de ogen van tientallen fanboys kapot geslagen.
Volgens de woordvoerder van smashMyPs3.com doen ze het niet omdat ze Sony van de duivel vinden. "Ze mogen van ons best geld verdienen met deze console, wij hebben niks tegen ze. We willen enkel een gebaar maken richting al die mensen die de PS3 haten."



"IK KAN JULLIE NU AL VERTELLEN DAT SOMMIGE ELEMENTEN VAN KILLZONE 2 OP DIT MOMENT AL DE VERWACHTINGEN DIE DE E3-DEMO OPWIERP, OVERSTIJGEN."

Sony Europe baas Harrison verhoogt de druk op Guerrilla nog maar eens.

"ALS JE ALLES BIJ ELKAAR ZET EN JE HOUDT ER REKENING MEE DAT HET APPARAAT OOK EEN KEYBOARD EN AANVERWANTE DINGEN KAN ONDERSTEUNEN, DAN ZOUDEN MENSEN HET MISSCHIEN EERDER MOETEN GAAN ZIEN ALS EEN GOEDKOPE PC DAN ALS EEN DURE CONSOLE."

Kijk, zo kun je het ook zien. De PS3 is niet duur, het is een goedkope PC. Bedankt voor de tip, developer David Braben.

JAPANNER BEMACHTIGT 100 PS3'S!!!

Een Japanner genaamd Eiji is er op de een of andere manier in geslaagd om 100 PS3's te bemachtigen en heeft aangegeven ze allemaal te gaan verkopen via het net.

Als je nagaat dat de Japanners dik de dubbele prijs overhebben voor de nieuwe console van Sony, weet je dat die gast gillend gaat binnenlopen. En nee, hij heet niet Kutaragi van achteren...



"HET BESTE WAT JE KUNT DOEN IS WACHTEN. MISSCHIEN HEEFT EEN VRIEND MET MAZZEL DE PS3 AL WEL IN HUIS EN DAN KUN JE BIJ HEM THUIS GAAN SPELEN."

Nog even en Kutaragi gaat ons vertellen dat het tekort aan PS3's een bewuste zet is om ons sociale leven te verbeteren.

GETALLEN

10: Aantal seconden dat een Japanner nodig had om zijn PS3 te beschadigen bij het uit de doos halen van het apparaat.
500 Aantal PS3's beschikbaar in Taiwan bij launch.
76.000: Aantal games verkocht op dag 1 van de PS3-launch.
88.400: Aantal PS3's beschikbaar in Japan.
21.500.000 Aantal inwoners in Taiwan.
40.000.000 Aantal PS2's verkocht in Europa.

Wii VALT PS3 AAN

Opvallende verschijning ergens in de VS (we konden niet achterhalen waar), waar een man verkleed als Wii-controller mensen lastig viel die in de rij stonden om een PS3 te bemachtigen.
Hoezo, consolewars



En wij maar denken dat Jurjen afgelopen maand door Nintendo ingehuurd was om gebruiksaanwijzingen te vertalen...



Niet alle 80.000 stuks kwamen in handen van gamers. Binnen no time verschenen dit soort vans van tussen-handelaren op de Japanse straten van waaruit verse PS3's werden verkocht tegen belachelijk hoge prijzen.

WE WRIJVEN 'T ER NOG EVEN LEKKER IN

PS3 LAUNCH IN JAPAN

Jaja, in Japan hebben ze 'm en wij nog niet: de PS3. Lekker dan! Maar laten wij de moed er vooral inhouden, want...
Ze kregen er maar 80.000 waardoor veel Japanners des te verdrietiger waren. En als Japanners verdrietig zijn, worden het enorme emotionele zeikerds.
Veel Japanners stonden uren in de rij voor niks. En wie wil er zes uur bij de gamesboer in Almere-Buiten voor lul in de rij staan?
Wij hebben straks meer toffe games om uit te kiezen.
Ze mogen dan wel een PS3 hebben, maar Japanners zijn veel te klein, ze wonen in mini-flatjes, en moeten de hele dag rijst en rauwe vis eten. Wie wil dat nou...









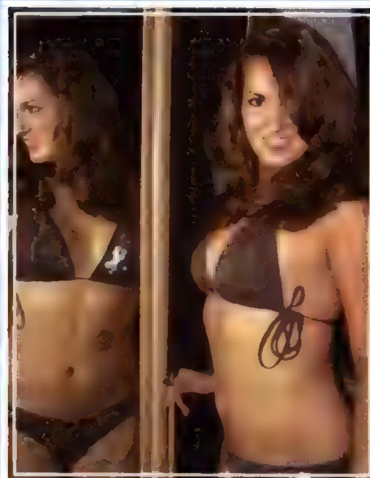
Als je dacht dat die Japanners hardcore waren, check deze Yanks. Die gaan dus drie dagen voor de Amerikaanse launch al in de rij liggen. En het is er niet warm als we de mutsjes mogen geloven.

POWERSPY

- Taiwan kreeg bij de launch van de PS3 maarliefst 500 PS3's toegewezen.
- Tja, dan toch maar liever een paar maandjes wachten en wel een normale portie ontvangen.
- Komt de PS3 nu wel of niet in maart naar ons land? That's the question. De ene keer zegt Sony van niet, een dag later weer van wel.
- De Powerspy gaat er vanuit dat het gewoon maart wordt, want nog een keer uitstel zou de toch al wat beschadigde naam van Sony geen goed doen.
- En een ezel stoot zich immers geen twee keer aan dezelfde blauwe diode.
- Zoals altijd bij een launch, duiken er wel een paar kinderziektes op. Zo doen niet alle PS2-games het helemaal goed op de PS3. Het betreft ondermeer Gran Tursimo en Final Fantasy, niet de minste series dus.
- Sony heeft aangekondigd snel met een patch te komen die deze ellende moet verhelpen.
- En ellende is het als je beseft dat er bij de launch per PS3 slechts 0.98 game is verkocht. Dan ben je dus wel aangewezen op je 'oude' spellen.
- Boosheid alom in de VS toen het er op leek dat de democratische senator Edwards zijn naam gebruikte om voorrang te krijgen bij het bemachtigen van een PS3. De PS3 werd ook onmiddellijk aan hem toegewezen (de baas van de staat hou je liever te vriend als winkel).
- Toen een paar medewerkers het toch vreemd vonden dat zo'n oude zak per se een PS3 bij launch wilde hebben en de boel onderzochten, bleek een handige gast de naam van de senator te hebben misbruikt.
- Wie zegt er nog dat gamers niet inventief zijn... We loven meteen een prijs uit voor de eerste gast die ons kan aantonen dat ie onder de naam J.P. Balkenende een PS3 heeft gepreorderd.
- De mannen van het Amerikaanse gamesblad PC Gamer hebben de launch van de PS3 aangepakt om zieltjes te winnen. Hun doel was potentiële PS3 bezitters zover te krijgen dat ze hun geld niet in de console van Sony staken maar in een nieuwe PC.
- Drie dagen lobbyen leverde één gewonnen zieltje op.
- Volgende keer toch maar eerst een weekje stage lopen bij de Jehova's Getuigen.
- Een Amerikaans radioprogramma ging samen met porno-ster Ron Jeremy naar de PS3-launch toe en stelde de mensen in de rij de volgende vraag: 'mag ik jouw plekje in de rij, in ruil voor een paar gratis tickets naar de Bunny Ranch (bordeel in Nevada), vrij drinken en een paar dames naar keuze.'
- Van de honderd man aan wie de vraag gesteld werd, zei er niet eentje ja. Oftewel, de PS3 is geiler dan sex.
- En gok eens: wat was de hoogste prijs die voor een PS3 werd geboden op Ebay?
- 2600 dollar.

UITSLAG GEARS OF WAR

Enkele maanden geleden stopten we een Gears of War tatoo bij de PU en vroegen we jullie deze op een aantrekkelijke babe te "plakken". Nou, dat raakte blijkbaar een gevoelige snaar. De foto's stroomden binnen en iedereen op de redactie heeft inmiddels een nieuwe screensaver...
Beschouw deze pagina's ook als een eresaluut aan de eerste game die ons het echte next-gen gevoel heeft gegeven.
By the way, de foto's die we hebben "ingekaderd", zijn de acht finalisten uit de selectie die op onze site heeft gestaan.



1



GEARS OF WAR BABE NUMMER 1



DE WINNAARS

En dit zijn ze dan... de winnaars van onze Gears of War fotocompetitie: Ben en Manon uit Maastricht. Van alle mooie (en minder mooie) chicks die werden gefotografeerd met een GoW tatoo, vonden jullie Manon verreweg de aantrekkelijkste.En dat jullie een uitstekende smaak hebben, valt niet te ontkennen. Zeker nu we Manon "live" hebben kunnen aanschouwen, waren we het er unaniem over eens dat zij de terechte winnares was. Tijdens een gezamenlijk etentje werd al snel duidelijk dat met name Ed als een blok viel voor de Maastrichtse schone, en als die vriend van haar niet ongeveer drie keer zo breed was geweest als onze toch ook niet misselijke eindbaas, had die nacht in dat Utrechtse hotel wel eens heel anders afgelopen kunnen zijn... beweerde Ed met enige teleurstelling in zijn stem. Manon en Ben gingen overigens (samen) naar huis met een Xbox 360, de Gears of War game en een GoW goodiepakket. Tevens waren zij onze VIP gasten op de Gameplay en mocht Manon naast Ed zitten tijdens een etentje met de PU crew...

COMMENTAAR: WAS DE GEARS OF WAR HYPE TERECHT?

Gears of War scoort vrijwel overal negens en tienen, en zulke extreme cijfers veroorzaken altijd weer de discussie over 'de hype'. Is Gears of War gehyped en zo ja, was dat terecht?
Laten we eerst stellen dat we GoW op de redactie vrijwel allemaal gespeeld hebben en iedereen er een erg strakke tijd mee heeft gehad, en dat komt zelden voor. Over vrijwel elke game valt normaal gesproken wel wat te zeiken door de een of de andere redacteur. Het spektakel van GoW hield ons echter allemaal van A tot Z in de greep.
Is GoW gehyped door de media? Ja, absoluut, en daar heeft Microsoft flink aan meegewerkt. Op de E3 en X06 werd deze game uit-drukkelijk in de spotlights geplaatst en werd zelfs een game als Halo 3 bewust naar de achtergrond verwezen.
De media haakte daar vrolijk op in door het spel al in een vroeg stadium te benoemen als 'de eerste echte next-gen game'... en daar valt uiteindelijk niets op af te dingen. Pak maar eens paar andere shooters, F.E.A.R., Ghost Recon (A.W.), check de eerste beelden van Resistance: Fall of Man. Je ziet het verschil, toch? 'Zien'; dat is ook precies het woord dat je dient te gebruiken als je het next-gen gehalte van GoW wilt beschrijven. Ik heb al veel mails op fora gelezen van gamers die de hype rond GoW bespottelijk vinden omdat er niks revolutionairs aan de gameplay is te zien. Nee, dat kan wel kloppen; maar ik 'zie' wel wat revolutionairs. Ik zie beelden, een intensiteit, een vibe die ik nog nergens ben tegengekomen. En waarom moet next-gen per se iets gameplay-achtigs zijn? Noem mij eens een next-gen game die wel revolutionaire veranderingen in de gameplay brengt? Oblivion? Alleen omdat de wereld groter is? De nieuwe Zelda? Alleen omdat je de controller anders gebruikt? Als dat next-gen is (en dat mag van mij, ik vind het vet) dan is GoW ook next-gen, omdat men grafisch gewoon een enorme stap vooruit heeft gezet.
Tot slot. Vraag tien gamers op straat wat ze het tofst vinden aan de Xbox 360 of de PS3. Precies, negen van hen zeggen 'vette beelden'. I rest my case.
J.J.



TOFFE GEARS OF WAR LINKS

http://microsoft.blognewschannel.com/index.php/achives/2006/11/06/gears-of-war-ad-spoofs/
De trailer van Gears of War behoort tot de vetste in zijn soort. Dope graphics en een heerlijke soundtrack in de vorm van Mad World door Gary Jules. Maar zet je er andere muziek onder, dan kan dat ook...

www.podzy.com/podcasts/Gears+Of+War
Een heuse Gears of War podcast, oftewel een gratis radioprogramma geheel gewijd aan Gears of War

http://gearsofwar.com/Emergenceday/
De officiële site van Gears of War

http://gearsofwarforum.net/forum/
Goed gemaakte fansite en die zijn, zoals iedereen weet, vaak toffer dan de officiële sites

http://cheats.ign.com/ob2/068/747/747891.html
Voor de mietjes, een pagina met hints & cheats

PRIJSVRAAG











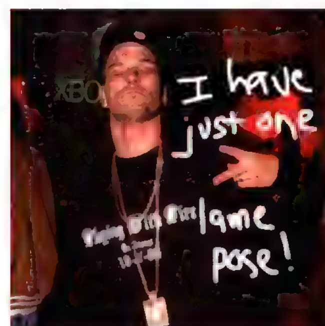


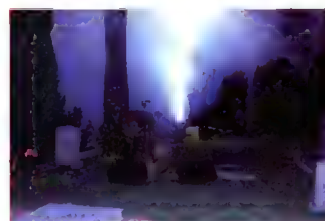
"WHY ARE PEOPLE LOVING GEARS OF WAR SO MUCH? THEY WERE BLOWN AWAY BY THE HIGH QUALITY OF THE GRAPHICS... MYSELF, I PREFER SOMETHING MORE CREATIVE...".

Ailan Tascan, general manager EA Montreal. Inderdaad, van het bedrijf dat ons de ene na de andere innovatieve game brengt zoals FIFA 28, Sims 12, Need for Speed: Glasfiber en NBA Live 2018.

FRAGGEN TUSSEN DE LIJKEN

De VS zou de VS niet zijn als ze het daar niet allemaal bigger, better and fatter aanpaktken. Microsoft had namelijk een launchparty geregeld voor celebs en pers op de Forever Cemetery in Hollywood. Inderdaad, op een freakkin begraafplaats! En celebs als Jonathan Davies van Korn, actrice Lindsay Lohan en de rappende ex van Britney Spears (zie screen) stonden te fraggen op de dodenakker.





POWERSPY

- Dat 'tieten verkopen' werd weer eens duidelijk op het Powerweb. Nog nooit is er zoveel geklikt op onze site.
- Tja, je bent jong en je wilt wat...
- Over jong gesproken. Er zaten ook een paar inzenders bij die de rijpheidsdatum nog niet bereikt hadden. En dus besloot de juridisch adviseur van VNU dat deze niet op de site en in het blad geplaatst mochten worden.
- Want we hebben weinig zin om als verspreiders van kinderporno de bak in te draaien.
- Maar goed, die prijsvraag ging dus over een game...
- Totale paniek in de VS waar de zending GoW's een aantal steden niet op tijd wist te bereiken. Zo zaten ondermeer New Orleans, LA en Cleveland zonder games.
- Lekker jaar voor LA. Eerst gaat de E3 niet meer door en dan geen GoW op tijd in de shops. Je zou bijna een enkeltje Irak nemen.
- In Detroit sloeg de vlam in de pan in de rij wachtenden voor GoW. Een 36-jarige man gaf een 15-jarig kereltje klappen omdat er omgeroepen werd dat het laatste verkoopexemplaar aan de beurt was, en die was voor het kereltje.
- Daarop besloot de 36-jarige man voor te dringen. Het 15-jarige menneke liep letsel aan hoofd en nek op.
- En weet je wat nu het neppe is? De politie nam het laatste exemplaar in beslag als bewijs. De jongen had dus niet bepaald zijn dag.
- De game ligt nog nauwelijks in de winkel en er wordt al gemeld dat er mogelijk aan een vervolg gewerkt wordt.
- Hallo, die game gaat zich scheel verkopen. Natuurlijk komt er een vervolg!
- Mad Catz schijnt bezig te zijn met een speciale Gears of War-controller.
- Wij willen er een met een reservoirtje waar bloed uit spuit bij een headshot.
- Eeeh, lijkt het maar zo, of weten we nu al wie de TMF Game Award voor Best Xbox 360 game van 2007 gaat winnen?
- Of is ene Alan Wake het daar niet mee eens?
- Tenslotte, voor al diegenen die het nog niet snappen; GoW kwam op 17 november uit. En wat zou er op die dag nog meer uitkomen... Inderdaad; iets met een P en een S erin...
- Hoezo console wars...



SYNCMASTER 931C







KAMPIOENSMATERIAAL

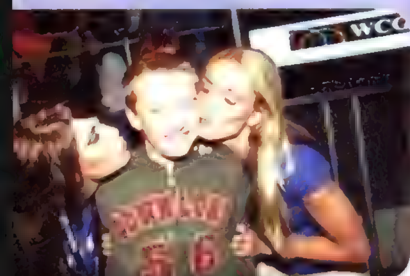
Voor pro-gamers is niets zo belangrijk als goed materiaal. Vandaar dat veel kampioenen spelen met het nieuwste beeldscherm van Samsung: de SyncMaster 931C. Pro-gamers zijn immers gebaat bij een razendsnelle responstijd (geen stotteringen en haperingen in beeld) en een zeer hoge contrastwaarde (messcherp beeld). De Samsung 931C blinkt juist op die punten uit.



STEFFAN AMENDE
Nationaal kampioen Need for Speed: Most Wanted en winnaar bronzen medaille WCG 2006
"Op de PC zijn we verwend met de CRT-schermen die een responstijd van 0 milliseconde hebben. De SyncMaster 931C doet daar echter niet voor onder. Dankzij de responstijd van 2 milliseconde zie ik nauwelijks lag, terwijl het beeld vriendelijker voor je ogen is. En dat is wel zo handig als je op een toernooi de hele dag moet racen."



WOUTER 'KRYE' STRANKINGA
Nationaal kampioen Dead or Alive 4
"De SyncMaster 931C speelt prima. Heldere kleuren, hoog contrast en geen lag. Dat is wat je wilt als je eSports beoefent. Met name lag is echt killing bij topmatches."



WOUTER 'HANDEWASSER' VAN SOMEREN
Nationaal kampioen Project Gotham Racing 3, houder diverse records op Xbox Live
"Ik speel liever op de kleinere SyncMaster 931C dan op zo'n grote plasma. Je hebt gewoon geen enkele lag en dat is wel zo prettig. Als ik een halve seconde mijn auto niet goed zie, kan dat genoeg zijn om net het rempunt in een bocht te missen. En dat wil ik niet."

Een HD-scherm te duur? Wel eens aan de SyncMaster 913C gedacht? Inmiddels hebben vele tienduizenden gamers in Nederland een Xbox 360 thuis staan, maar nog geen HD-scherm, terwijl dat de spelervaring echt een stuk vetter maakt. Een HD-TV is echter peperduur.
De SyncMaster 931C is een goed en betaalbaar alternatief. Je kunt het scherm niet alleen op je PC aansluiten, maar ook op de Xbox 360. Met de juiste kabel krijg je dan net zulke messcherpe beelden als op een HD-TV, terwijl je geen enkele last hebt van lag of ghosting. Ideaal dus voor de gamer die zijn games optimaal wil spelen.

De consumentenadviesprijs bedraagt namelijk € 349,- inclusief B.T.W.

SAMSUNG EN PU GEVEN EEN SYNCMASTER 931 C WEG!
Wil je een SyncMaster 931C in huis hebben staan? Dat kan, door naar de winkel te speren... of aan deze prijsvraag mee te doen.
De prijsvraag is heel simpel. Geef antwoord op de vraag 'waar werden dit jaar de World Cyber Games gehouden?'.
Mail je antwoord plus adres naar prijsvraag@powerunlimited.nl o.v.v. SyncMaster, en wie weet staat dat toffe beeldscherm binnenkort bij jou op je bureau of je tafel te pronken.

ALAN WAKE

De term next-gen wordt te pas en te onpas gebruikt, maar als er, naast Gears of War één spel aanspraak mag maken op die term dan is het Alan Wake. Jan is er nog stil van...

Wanneer techniek en visie hand in hand gaan, ontstaan memorabele spelervaringen. Alan Wake's aanwezigheid op de X06 was in ieder geval zeer memorabel. Iedereen die de speelsessie had bijgewoond, liep verbouwereerd het presentatiezaaltje uit. Ikzelf was al eerder gegrepen door het Alan Wake virus, maar ook Boris, J.J. en PU-Baas Niels konden weinig meer uitstamelen dan "waanzinnig".


Het is niet wat je noemt jouw week, Alan.

HARDE PLASSER

"Waanzinnig", slaat vooral op de ongekende grafische krachtpatserij van Alan Wake. Zelfs Peter Timofeeff zou een hele harde plasser gekregen hebben van de ingame beelden met real-time weer en een lichtsysteem dat z'n weerga niet kent.
In Alan Wake kan het weer letterlijk van het ene op het andere moment omslaan, ook omdat je flitst tussen de tijd. Alan kan in slaap dommelen of bewusteloos raken, en op een later tijdstip weer bij zinnen komen. De verandering van het weer, de wolken en het licht geeft zo'n onderhuids dreigend gevoel, dat ik er helemaal ongemakkelijk van werd. Alsof ik in een thriller van Stephen King was b[illegible]

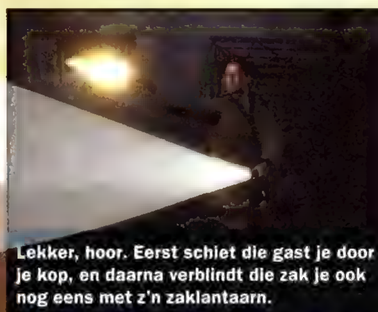
> "ONGEKENDE GRAFISCHE KRACHTPATSERIJ."

LICHT EN DONKER

Net zoals bij Half-Life 2 de techniek in dienst van de gameplay staat,is dat bij Alan Wake ook het geval. De techniek bij HL 2 leverde prachtige beelden op maar ook interactieve werelden dankzij de waanzinnige physics waarmee je mocht stoeien.
In Alan Wake draait het vooral om licht en donker. In het donker dreigt gevaar en word je opgejaagd door schaduwwezens. Wezens die je alleen kunt uitschakelen met je zaklamp, zo lijkt het. Schiet een kogel op de onbekende dreigingen, en het beeld trilt in combinatie met onaards geschreeuw.
Als het licht is ben je relatief veilig en is het tijd om raadsels op te lossen en zoveel mogelijk aanwijzingen te verzamelen. Wanneer de eerste dreigende wolkjes aan de horizon verschijnen of de zon achter de horizon zakt, weet je als speler dat er weer wat staat te gebeuren.

JAN BELANDT IN EEN THRILLER

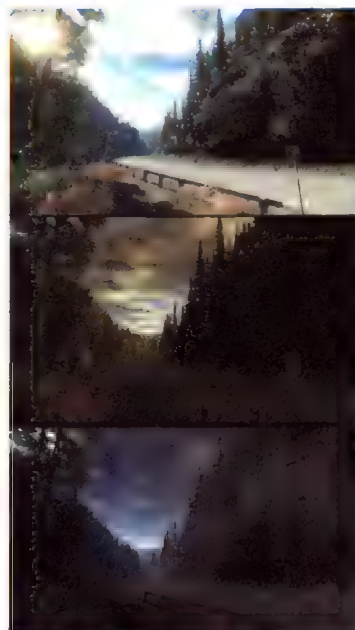



Lekker, hoor. Eerst schiet die gast je door je kop, en daarna verblindt die zak je ook nog eens met z'n zaklantaarn.

Aan dit opgejaagde gevoel, puur vanwege de dreiging van de duisternis, valt niet te ontkomen en dat is een sublieme prestatie.

TWIN PEAKS

Ook de filmische manier waarop het spel verteld wordt is baanbrekend. De speler is Alan Wake, een horrorauteur met slaapproblemen die achtervolgd lijkt te worden door zijn eigen nachtmerries.



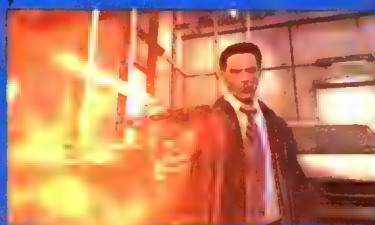
LICHT & DONKER

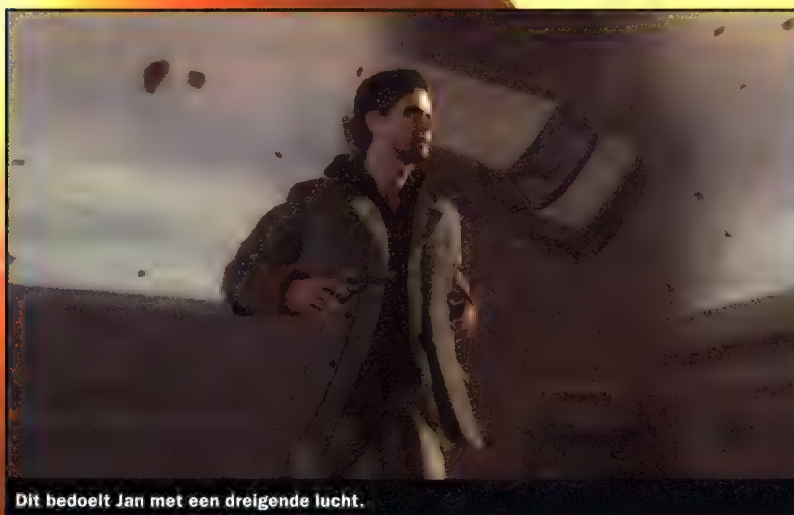
Drie keer dezelfde weg. Een met blauwe lucht en wolken, een met schemering en een met dreigende wolken; waarschijnlijk is daar storm op komst.

Eigenlijk word je voortdurend voortgestuwd door de game, zonder dat het storend wordt. De grote vrije wereld waar je in eigen tempo doorheen mag gaan, kent een duidelijke rode draad, zonder dat de game zichzelf nadrukkelijk als game presenteert. Een minimale interface in combinatie met Alan Wake's aantekeningen zorgen ervoor dat je voortdurend in het spel/verhaal zit. Natuurlijk heb ik nog maar een tipje van de duistere sluier opgelicht zien worden maar de combinatie van survival horror, adventure, puzzelen en van A naar B gaan in een fotorealistische wereld die Twin Peaks doet herleven, maakt dat ik nu al zit te balen dat het zeker tot ver in 2007 zal duren voordat Alan Wake het licht ziet.

MAX PAYNE 3 ?

Remedy is nu al ruim twee en een half jaar bezig met Alan Wake, maar we kennen deze Finnen natuurlijk vooral van de twee Max Payne games. Twee grimmige, uiterst gewelddadige film noir actiegames die van grote invloed zijn geweest. Bullet-Time werd voor het eerst geïntroduceerd in Max Payne en is inmiddels niet meer weg te denken uit actiegames en shooters.
Overigens liggen de rechten van Max Payne bij Rockstar dus een eventueel derde deel moet uit die hoek verwacht worden. Wanneer die game komt weet niemand, maar dát ie ooit komt, lijkt nagenoeg zeker.




Dit bedoelt Jan met een dreigende lucht.

VERWACHTING

De techniek achter Alan Wake is baanbrekend en indrukwekkend, de sfeer ijzingwekkend en bloedstollend. Als Remedy de gameplay op hetzelfde niveau krijgt, dan kan dit een revolutionair spel opleveren!


JAN

ALAN WAKE
PC & XBOX 360
REMEDY / MICROSOFT
Q3 2007

TOMB RAIDER

De Tomb Raider serie bestaat tien jaar! Reden voor een feestje in de vorm van een remake van de game waar het ooit allemaal mee begon. Jan vloog naar Londen voor een eerste kennismaking.

JAN DUIKT IN HET VERLEDEN

Nadat Lara Croft vanwege Angel of Darkness door velen was uitgekotst – behalve de trouwste fans want de game verkocht op alle platformen bij elkaar toch nog twee miljoen stuks – herstelde ze haar status van game-icoon met Tomb Raider: Legend.
In Legend wekte ontwikkelaar Crystal Dynamics Lara opnieuw tot leven met de huidige, hoogwaardige techniek maar ook met de "ouderwetse" gameplay waar Miss Croft groot mee werd. Klimmen en klauteren en verkennen in majestueuze tombes en verloren gewaande ruïnes. De Tomb Raider franchise was als een feniks uit z'n as herrezen.


Langzaam begon Lara nattigheid te voelen...

VOOR HET EERST IN 3D!

Het begon natuurlijk allemaal met de eerste Tomb Raider game, een dikke tien jaar geleden. Dat spel heeft om verschillende redenen nog altijd een speciaal plekje in mijn hart. Het was namelijk een van de eerste games die ik als jong broekie professioneel besprak. Niet in Power Unlimited overigens maar in het al lang ter zielen zijnde blad Hoog Spel.
Daarnaast was Tomb Raider de eerste game waarvoor ik speciaal een 3Dkaart kocht, en ik wist niet wat ik meemaakte. Als je de game speelde, kon je via een cheat switchen tussen hardware- en softwaremode... een wereld van grafisch verschil.
Maar het waren niet zozeer de looks als wel de gameplay in combinatie met een rondborstige avonturierster die mij en de wereld voor zich innamen. Het action-adventure was geboren!

NOSTALGIE

Terwijl Crystal Dynamics in het geheim aan het achtste Tomb Raider deel werkt (volgens de makers de échte next-gen Lara) wordt er eerst op waardige wijze stilgestaan bij het tienjarige bestaan van de serie middels Tomb Raider Anniversary, een remake van de eerste Tomb Raider met de graphics en de technieken van nu. Het was dan ook heel gek om de eerste levels van Anniversary te zien en meteen al die herinneringen te voelen opborrelen. De eerste dieren die je tegenkomt? Twee wolven! Check. De eerste duik in dat verleidelijke maar ook onheilspellende water? Check. De geheime locaties? Check! De enorme dinosaurus in het Lost World achtige deel? Check? De enorme puzzel met de houten radars en wieken? Check.
Alle belevenissen van weleer kwamen weer langzaam terug terwijl de demonstratie doorging.

SPRANKELEND

Het mooie is dat Lara nu ook al haar moves uit Legend ter beschikking heeft; ze is dus leniger en soepeler. Ze heeft uiteraard niet alle gadgets uit Legend, al is de grapple hook gebleven. De makers rechtvaardigen dit omdat een soort van liaan ook terug te zien was in een van de tussenfilmpjes uit het origineel.
Ook het gegeven van meerdere paden en routes uit Legend zien we terug in Anniversary en dat geldt voor nog wel meer zaken. Het leidt er allemaal toe dat het zoeken naar geheime locaties de echte TR fans maximaal uitdaagt.
Leuk is voorts dat alle geluiden en muziekjes uit TR 1 weer van de partij zijn. Het sprankelende geluid als je een secret ontdekt, het ratelende "trrrrr" geluidje van de ronddraaiende interface, de overbekende muziek... het was echt een aangename trip langs de paden van mijn geheugen.


Wat lijkt ze toch op Angelina Jolie, hè?

VOL ORNAAT

Last but not least zijn daar de graphics. Alles komt nu zo mooi en zo groots in beeld... dat ik er stil van werd. Ook de PS2 versie ziet er prachtig uit.
Ik herinnerde me de grote werelden en levels uit het origineel; die waren grauw en donker en de draw distance was beperkt. Nu komen alle tombes en ruïnes in vol ornaat

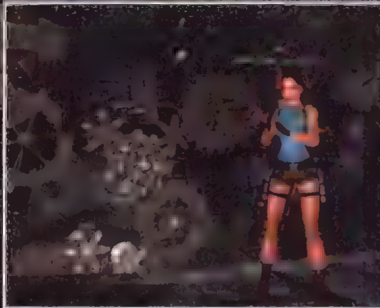


ANNIVERSARY



"EEN AANGENAME TRIP LANGS DE PADEN VAN MIJN GEHEUGEN."

in beeld waarbij de schaalverdeling beter dan ooit tot zijn recht komt. Puzzels zijn bovendien aangepast en uitgebreid zodat ervaren gamers niet bij voorbaat al precies weten wat ze moeten doen.
Al met al lijken de makers de moeilijke taak - het creëren van een game die trouw blijft aan het origineel maar tegelijk fris aanvoelt - redelijk geslaagd uit te voeren. Volgend jaar Pasen weten we meer want dan moet Lara's feestje plaatsvinden.



Een man ziet meteen dat je dat radartje linksonder een kwart slag naar rechts moet draaien.



Dit is zelfs voor Lara te hoog gegrepen.



DE MAN DIE LARA SCHIEP

Toby Gard is de man die Tomb Raider en Lara Croft heeft bedacht. Uit zijn koker kwam het eerste deel en dat zou meteen zijn grootste succes blijven. Bij Tomb Raider 2 stapte Gard immers al op omdat hij het niet eens was met de ingeslagen weg van de gameplay.
De man werkte daarna bijna zeven(!) jaar aan Galleon, een game die hopeloos flopte ondanks de originele insteek. Voor Legend werd Gard weer aangetrokken als consultant en inmiddels werkt hij vast bij Eidos aan Anniversary en enkele andere projecten.
Gard's voornaamste rol is het bewaken van de originele sfeer uit Tomb Raider (1), het schrijven van de dialogen en het beter vertellen van het verhaal... dat was inderdaad best wel vaag een decennium geleden.

DE MAN DIE INGREEP

Ian Livingstone is een veteraan in de industrie. Hij begon als fantasy auteur en was medeoprichter van Games Workshop waar hij kruiwagens Engelse ponden mee heeft verdiend. Halverwege de jaren tachtig rolde hij de game-industrie in en al snel werd hij de grote man bij Eidos. Inmiddels is hij product acquisition director en bemoeit hij zich met alle grote franchises. Livingstone was de man die Tomb Raider weghaalde bij CORE Design en onderbracht bij Crystal Dynamics. Ik sprak met hem en noteerde voor jullie een paar aardige soundbites.



VERWACHTING

Ik kreeg een heel apart gevoel van binnen toen ik de bekende Tomb Raider gameplay van weleer gecombineerd zag met de technische mogelijkheden van vandaag de dag. Het is bovendien geen geheim dat de eerste Tomb Raider ook meteen de beste Tomb Raider ooit was. Ik kijk dus zeker uit naar Anniversary en niet alleen om nostalgische redenen.

+ Sfeer en soundbites van het origineel.
+ Nostalgie van de bovenste plank.
+ Bestaande gameplay upgespiced en uitgebouwd.
- Vooralsnog geen Xbox 360 versie in de planning...
- Snapt de jonge gamer van nu de ophef en impact van toen?



TOMB RAIDER ANNIVERSARY
PC / PLAYSTATION 2 / PSP
EIDOS / ATOLL SOFT
APRIL 2007

voor NIEUWE

JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED

+ CALL OF DUTY 3

SLECHTS € 59,60

Winkelwaarde

12 X PU + CALL OF DUTY 3 XBOX 360 = **€ 102,59**

12 X PU + CALL OF DUTY 3 WII = **€ 99,59**

12 X PU + CALL OF DUTY 3 XBOX, PS2 = **€ 89,59**

NU SLECHTS € 59,60!



MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN,

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40 of mail

ABONNEES

JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED

+ FREECOM

INTERNET STEREO HEADSET

SLECHTS € 39,60

Winkelwaarde

12 X PU + FREECOM INTERNET STEREO HEADSET = **€ 57,59**

RUIM 30 % VOORDEEL!

- Stereo headset met neksteun voor internet telefoongesprekken, voice command, video chatting, muziek en gaming
- Skype gecertificeerd – werkt perfect met Skype software via PC of MAC
- Inclusief Skype software voor gratis bellen via internet (naar online contacten, vaste- en mobiele nummers, versturen van tekst of direct datadoorvoer)
- Inclusief SkypeOut-voucher voor 30 minuten gratis bellen met Skype



F

VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-5566622

partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

7 DAGEN PER WEEK
VAN 09.00 - 21.00 UUR

RESISTANCE:

Resistance: Fall of Man is een van de PlayStation 3 launchgames waar veel van wordt verwacht. Boris bekeek of de game van de makers van Ratchet & Clank inderdaad laat zien wat de PS3 in z'n mars heeft.

Terwijl het steeds meer de vraag is of de PlayStation 3 in maart 2007 in Nederland in de winkels zal liggen en de release niet, zoals steeds meer insiders beweren, wordt doorgeschoven naar juni of zelfs september 2007, hebben wij hier op de redactie al zo'n gezellige zwarte jongen staan.
We hebben er een aantal demo's van nieuwe games bij gekregen maar er is maar één spel dat al helemaal klaar is: Resistance: Fall of Man. De game die zich zo'n dikke vijftig jaar geleden afspeelt en draait om een aantal soldaten die het opnemen tegen een invasie van buitenaardse wezens, is in wezen een vrij traditionele first-person shooter.
De game is ontwikkeld door Insomniac Studios, bekend van de legendarische Ratchet & Clank games en het is duidelijk dat de makers zich hebben laten inspireren door succesvolle PC shooters zoals Medal of Honor en Call of Duty.

CHIMERA

De tweede wereldoorlog heeft nooit plaatsgevonden maar in plaats daarvan werd de mensheid overrompeld door een invasie van buitenaards tuig, de Chimera om precies te zijn. Deze monsters, die gezien hun naam ongetwijfeld afstammen van een Zuid-Amerikaanse geslachtsziekte, winden er geen doekjes om. De totale vernietiging van het menselijk ras is hun enige doel en wat dat betreft zijn ze aardig op weg. Gelukkig zijn er nog een paar dappere soldaten die de gang van zaken toch graag anders zouden zien en met behulp van een fantastisch arsenaal aan wapens wordt getracht de Chimera een halt toe te roepen.

CLICHÉMATIG

De prachtige levels met vernietigde kathedralen, platgebombardeerde steden en een compleet gevoel van verval, doen in de verte denken aan Gears of War maar daar stopt de vergelijking ook meteen. Want waar Gears of War een third-person shooter is met een totaal vernieuwde besturing en een diep besef dat shooters op een console fundamenteel anders moeten werken dan shooters op een PC, daar volgt Resistance elk PC shooter cliché zoals het is terug te vinden in de definities die ID software ooit bedacht heeft met Quake en Doom.

WAPENS

De werkelijke kracht van Resistance zit hem dan ook niet in het levelde-sign, de animaties of de indrukwekkende graphics op de PlayStation 3. Nee; de game draait eigenlijk alleen om de wapens, precies zoals dat ook het geval was bij Ratchet & Clank. Elk wapen heeft meerdere mogelijkheden en sommige zijn zo bizar of zo krachtig dat je zou willen dat de game standaard met een cheatcode voor unlimited ammo wordt geleverd.
Zo is er bijvoorbeeld de hailstorm, een gun die honderden lichtgevende kogels per seconde afvuurt. Bijna onoverwinnelijk, ware het niet dat je in no-time door je kogels heen bent. Dan is er een wapen dat een "tag" kan afvuren op een tegenstander. Eenmaal geplaatst lokt de tag

LAUNCHGAMES

Voor het uitspelen van Resistance kregen we niet genoeg tijd want de game moest weer terug naar Sony. Desondanks denk ik dat we een goed eerste beeld van Resistance: Fall of Man hebben gekregen.
Het wordt een bovengemiddelde shooter die zeker online wel de nodige indruk zal maken, maar tegelijk blijft een klein cynisch stemmetje achterin mijn hoofd vragen of deze game nou de hoge verwachtingen van de grote PlayStation 3 kan waarmaken.
Ik moet eerlijk zeggen dat deze game te veel als een PC Shooter aanvoelt en te weinig nieuws brengt om daar een volmondig "ja" op te kunnen antwoorden, maar aan de andere kant is dat natuurlijk vrijwel altijd het geval bij launchgames.
Het spel is bijvoorbeeld stukken beter dan de launchgames die we zagen voor de PlayStation 2 en de Xbox 360. Ik weet nog hoe teleurgesteld we waren in het middelmatige Perfect Dark Zero toen de 360 uitkwam, of hoe we hebben staan lachen om het onzinnige Fantavision (zie screen) en het dramatische Tekken Tag Tournament ten tijde van de lancering van de PlayStation 2. Uiteindelijk is het met die consoles helemaal goed gekomen en dat zal met de PlayStation 3 ook wel het geval zijn. De vraag is alleen hoe lang we daarop nog moeten wachten....







FALL OF MAN

BORIS CHECKT DE PS3

alle afgevuurde kogels naar zich toe. Zodoende hoef je alleen maar een tag op iemand te plakken om vervolgens om de hoek te gaan staan knallen en te kijken hoe de kogels de hoek om vliegen recht op hun doel af.
Er is een raket die eenmaal afgeschoten in de lucht bevroren kan worden om vervolgens in alle rust een doel uit te kiezen waarna de raket, eenmaal ontdooid, vanzelf zijn bestemming opzoekt, en er is een wapen dat een energiebal door muren heen kan schieten.

MULTIPLAYER

Er zijn nog veel meer verschillende wapens die je allemaal ontdekt naarmate je verder speelt maar je begrijpt dat al dit moois pas echt goed tot zijn recht komt in een potje multiplayer. Gelukkig kan dat online met maximaal veertig man maar er is ook een super simpele split-screen mode waarbij je met z'n tweeën op de bank tegen elkaar of samen tegen de vijand kan vechten. Hoe de PlayStation 3 precies online zal werken, kunnen we nu natuurlijk nog niet beoordelen maar het is wel veilig om te stellen dat Resistance een van de meest populaire online games zal zijn bij de release. De game voelt op bepaalde punten echt fris aan en de levels zijn werkelijk schitterend ontworpen. Toch zijn de animaties niet allemaal even indrukwekkend. Zeker omdat de nadruk zo duidelijk op het gebruik van de wapens ligt, voelt het moment waarop een kogel of een projectiel de vijand raakt niet helemaal goed. Een vijandige Chimera kan een aantal keer geraakt worden voordat hij dood neervalt maar het lijkt wel of alleen de laatste kogel een inslaganimatie oplevert. Bij de andere kogels heb je nauwelijks het gevoel dat je iets geraakt hebt. Hierdoor lijken de wapens niet altijd even krachtig, terwijl ze dit wel degelijk zijn.

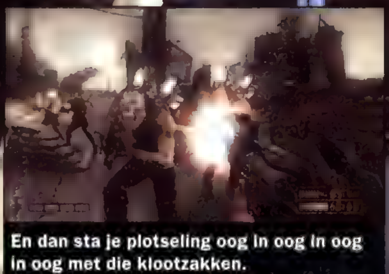
SIXAXIS

Gelukkig maakt de game ook gebruik van enkele bijzondere PlayStation 3 eigenschappen. De Sixaxis controller bijvoorbeeld. Op het moment dat je wordt aangevallen door een facehugger-achtig wezen is het mogelijk om het beest van je af te schudden door de controller heen en weer te bewegen.
Het blijft een raar gegeven dat de fysieke bewegingen van een controller kunnen bijdragen aan de gameplay maar de verwachting is dat Sony het gebruik van de motion eigenschappen van de controller verplicht stelt voor developers die een PS3 game willen afleveren. Bijna zoals Microsoft het developers verplicht om online content bij een game te leveren.
Op de redactie levert het schudden met controllers nog altijd verontwaardigde blikken van collega's op gevolgd door de uitspraak: "dat is toch gewoon een gimmick".
En misschien is dat ook wel zo, maar dat soort conclusies bewaren we liever voor het moment waarop we de beschikking hebben over een groter aantal kant en klare PS3 titels.

RESISTANCE: FALL OF MAN



"DE GAME DRAAIT EIGENLIJK ALLEEN OM DE WAPENS."



En dan sta je plotseling oog in oog in oog in oog met die klootzakken.



JONGENS; ZÓ MOET JE DUS DOODGAAN IN EEN COMPUTERGAME! GEEN APPLAUS, HET IS EEN GAVE

VERWACHTING

Vermoedelijk gaat Resistance niet de game worden die de PS3 bezitter van z'n stoel zal blazen, toch hebben we de afgelopen jaren heel wat slechtere launchgames gezien...

+ Maakt gebruik van eigenschappen PS3 controller.
+ Wapens zijn waanzinnig.
- Te veel "PC shooter".



BORIS

RESISTANCE: FALL OF MAN
PLAYSTATION 3
INSOMNIAC STUDIOS / SCEE / COLUMBIA TRISTAR
MULTIPLAYER TOT 40 SPELERS / CO-OP: 2 SPLITSCREEN, 2 ONLINE
MAART 2007

MOTORSTORM

"HET LIJKT OF IEDERE ONEFFENHEID IN DE WEG JE VOERTUIG ANDERS LAAT BEWEGEN."

JEROEN EET MODDER

Raar mannetje is die Jeroen, daar waar iedereen van alle PlayStation 3 titels het meest uitkijkt naar Resistance Fall of Man, loopt Jeroen helemaal warm voor Motorstorm. Waarom eigenlijk?

Motorstorm is rauw, ruig en adrenaline pompende actie; dat somt het wel zo'n beetje op. Er staan twaalf ronkende, pruttelende en brullende machines (van buggy's tot motoren) aan de startlijn, klaar om zich bij groen licht in het ravijn te storten.
Terwijl de wielen door de drassige aarde ploegen om de voertuigen in beweging te zetten, sproeit de modder werkelijk door het beeld. Als mijn racemonster eindelijk grip heeft, schiet hij weg en boort zich tegen een motorrijder aan die door de klap regelrecht tegen een rotsblok knalt. Met een oorverdovend geluid explodeert de motor in duizend stukjes en vliegt de coureur door het beeld.

CORRIGEREN

Hobbelend en zigzaggend krijg ik mijn wagen wat beter onder controle en besef dat dit organische shit is. Dit is hoe racen over modderige wegen moet zijn. Hoewel, eigenlijk zijn er helemaal geen wegen, er is een parcours over de rode aarde uitgestippeld met hier en daar wat opritten die naar hoger gelegen vlaktes leiden. De weg wordt zo'n beetje gecreëerd door de sporen die mijn banden in de blubber achterlaten.
Het voelt zó goed om door de modder te raggen met je wagen. Alles maar dan ook alles lijkt te bewegen, je wagen stuitert, je banden bewegen onafhankelijk van elkaar. Het lijkt of iedere oneffenheid in de weg je voertuig anders laat bewegen. Ieder kuiltje, hobbeltje of bobbeltje heeft invloed op jouw voertuig. Simpelweg rechtdoor rijden is er niet bij, constant ben je bezig te corrigeren.

EXTRA PK'S

Als je al niet genoeg moeite hebt om je voertuig in goede banen te leiden, dan heb je ook nog eens last van concurrentie die je het leven zuur maakt. Ze beuken en rammen je waar en wanneer het maar kan, zo het ravijn in of tegen een rotswand. Waarna je wagen met een gigantische knal uit elkaar spat. Het beeld vertraagt en je ziet de onderdelen overal heen vliegen. Na een paar seconden ben je echter weer op het parcours te vinden, zij het dat je een lelijke achterstand hebt in te halen.
Op zulke momenten komt de turbo goed van pas. Een metertje op het scherm geeft aan hoe ver je kunt gaan met dit verkregen extra vermogen. Ga je onvoorzichtig om met de extra krachten dan zal je motor oververhit raken waarna je bolide uit elkaar spat. Zaak is dus die extra paardenkrachten pas in te zetten wanneer je een recht stuk frisse blubber voor je neus ziet. Dan zul je de concurrentie modder laten happen.
Eet smakelijk!


Door Dr Sloth: Toen bekend werd dat Balkenende opnieuw min. president werd sloeg half Nederland op de vlucht.


Door Kees: Als je moet, dan moet je.


Door fant: Meneer weet u de weg naar Spanbroek?


Door Maitri: Woow, wat heb ik een mooie schaduw.

EERSTE PERSTRIP

**Niemand vergeet zijn eerste persreisje. Voor mij was het extra speciaal omdat mijn eerste perstrip destijds ook mijn eerste keer vliegen betekende.
Het ging om een pers-event in Engeland, waar we eerst langs gingen bij Soho Studios voor The Getaway en de volgende dag een bezoek brachten bij Evolution Studios voor WRC, de rallygame die zich destijds nog in een vroeg stadium bevond.
Sinds dat bezoekje heb ik altijd een zwak gehad voor de WRC-serie, vooral vanwege de passie waarmee het WRC team aan de game werkte. Iets van die WRC vibe voelde ik ook bij het spelen van Motorstorm, en dat belooft veel goeds.**



VERWACHTING

Motorstorm geeft je dat robuuste rauwe racegevoel waar iedere liefhebber van smult.

- + Het robuuste rauwe gevoel.
- + Het grote fun gehalte.
- − Hier haal je geen PS3 voor in huis.
- − Verveelt wellicht wat snel...


JEROEN

MOTORSTORM
PLAYSTATION 3
EVOLUTION STUDIO'S / SONY / COLUMBIA TRISTAR
1 – 12 SPELERS (ONLINE)
MAART 2007

OKAMI

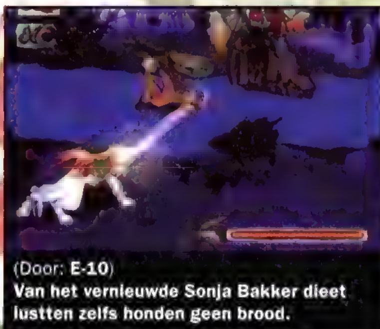


Hey joh, ben je helemaal gek geworden! Haal die PS2 weer eens effe snel uit de kast. Die is nog helemaal niet rijp voor de sloop. Zoals meestal het geval is in de 'golden years' van een console, verschijnen enkele van de beste games aan het eind van diens levenscyclus. Ik noem een Final Fantasy XII, God of War 2... én Okami.

Ik dacht dat de globalisering er ondertussen wel voor had gezorgd dat Europa nagenoeg gelijkstond aan Amerika wat betreft releases, maar deze kerstperiode bewijst het tegendeel. Jawel, Amerika heeft het als vanouds weer eens beter voor elkaar.
Niet alleen wordt Final Fantasy XII nog voor de kerst in Amerika uitgebracht, ook Okami komt eerst uit in de States, om pas aan het begin van volgend jaar naar Europa te worden gebracht. En dat is erg jammer want we hebben 't hier in mijn ogen over een waar meesterwerk.
Als je een van de geweldige Viewtiful Joe games hebt gespeeld (ook van developer Clover) weet je ongeveer wat je visueel van Okami kunt verwachten, alleen doet Okami er nog een schepje bovenop.

EEN KLODDERTJE ROZE HIER...

Okami wordt niet alleen gekenmerkt door een origineel uiterlijk, ook de welbekende action/adventure gameplay (een nieuwe skill verschaft toegang tot een nieuw gebied, je kent het wel) is door-drenkt met originaliteit.

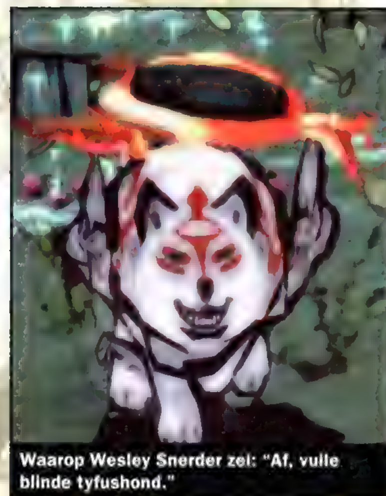


(Door: **E-10**)
Van het vernieuwde Sonja Bakker dieet lustten zelfs honden geen brood.

Dankzij de Celestial Brush techniek – die het beeld omtovert tot een papieren tekening waar jij met jouw staart en wat inkt op kan kliederen – kun je vijanden aanvallen en de omgevingen aanpassen.
Met in totaal dertien technieken kun je objecten doorklieven, de elementen aansturen, en de zon of maan doen verschijnen, om maar een paar mogelijkheden te noemen.

ZELDA

Het resultaat is een avontuur dat vele overeenkomsten vertoont met de Zelda reeks. Gelukkig hebben de vijftien uur die ik tot op heden in Okami heb gestoken, me laten zien dat de game als gelijkwaardige partner naast Zelda aan de top van het action/advenure genre staat, en niet te boek zal gaan als simpele The Wind Waker kloon.



Waarop Wesley Snerder zei: "Af, vuile blinde tyfushond."

(Door: **Ricardo Mulder**)
Zoiets als de hond in de bloempot vinden.



(Door: **Swordfish**)
Wodan dacht dat het een "Bukken Baklap" frisbee was.

Okami staat op eigen benen en brengt dat magische gevoel met zich mee dat alleen de allerbeste games teweeg brengen. Dat gevoel waardoor je de game niet uit kunt zetten. Een gevoel dat uitgebreid aan bod zal komen in de review volgende maand.



MEESTERWERKEN

Uiteraard zijn alle topgames kunstwerken. Toch zijn er binnen de categorie van kwalitatief hoogstaande games enkele titels die extra opvallen door hun afwijkende voorkomen. Ik durf het niet aan om ze te rangschikken op kwaliteit, dus ik hou het bij drie eervolle vermeldingen.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER



Vele Zelda fans moesten even slikken toen zij voor het eerst het nieuwe uiterlijk van Link zagen in The Wind Waker. Maar de fantasierijke cel-shaded graphics leverden wel een uniek en memorabel avontuur op, ook al is 't

PAPER MARIO 2: THE THOUSAND-YEAR DOOR



Het origineel mag er visueel ook best wezen, maar de vertolking van Mario en zijn kleurrijke universum met uit papier gesneden graphics, was met name op de GameCube zeer

VIEWTIFUL JOE 1 & 2



Ik kan natuurlijk niet vertellen hoe sterk de mannen van Clover visueel zijn zonder hun vorige meesterwerken te noemen. De basis voor de unieke beelden van Okami wordt gelegd in deze originele actie games.

VERWACHTING

Tenzij mijn komende uren in Okami mij naar een onverwachte teleurstelling leiden à la Soul Reaver (To Be Continued? WTF?) durf ik nu al te stellen dat Okami te boek zal gaan als een van de beste PS2 games ooit gemaakt.

- \+ Goed uitgewerkte en gevarieerde gameplay, met de Celestial Brush als hoogtepunt.
- \+ Schitterende en unieke stijl. De mooiste PS2 game ooit? Waarschijnlijk wel.
- \+ Gebaseerd op een meeslepende oude Japanse legende, die een groots en vooral lang avontuur op zal leveren.
- − De game gaat de Kerstperiode in Europa missen... grrr.


STEVEN

OKAMI
CLOVER / CAPCOM
PLAYSTATION 2
Q1 2007



CONTACT

JEROEN BESTUURT JAN

Jeroen houdt wel van een rollenspel op z'n tijd. Hij heeft ze het liefst Japans en als het even kan niet zo traditioneel. En laat Contact nou net aan al die criteria voldoen...

"HET ENIGE DAT HIJ DOET IS Z'N BALLEN LIKKEN EN WEER WEGLOPEN"

De professor was druk in de weer met zijn computer, het leek er op of hij een spelletje Pong aan het spelen was. Ik staarde een paar minuten naar het onderste scherm en prikte hem uiteindelijk met mijn stylus.

"Auw!" schreeuwde het kale kereltje en viel pardoes op de grond. Ogenblikkelijk sprong hij op, draaide zich om en trachtte al zwaaiend met zijn armen mijn aandacht te trekken.

"Hey, kun je me horen? Doe dat nog eens," vroeg hij en ik prikte hem weer. 'Boem!' daar lag hij weer. "Gelukkig, er is ECHT iemand daar buiten", verzuchtte de professor. Het was gelukt, we hadden contact.

JAN

Mijn DS veranderde vanaf dat moment van gameconsole in een geavanceerd communicatiemiddel. Vanaf nu stond ik in contact met een andere wereld en kon mijn avontuur beginnen.

Ik was een soort van dirigent, en bestuurde een roodharig mannetje dat ik Jan had genoemd. Jan was slechts een instrument, een mak lammetje, ik bepaalde met mijn stylus waar hij liep en wat hij moest doen.

VOLGZAAM

Jan doet alles wat ik hem opdraag. Tik ik bijvoorbeeld op een huppelend konijntje en selecteer daarbij het aanvalsvlakje, dan zal Jan het diertje een kopje kleiner maken. Ook een koe of geit zal Jan zonder aarzelen met zijn mes te grazen nemen. Maar vaker zal het gaan om monsters, zombies of moordlustige spinnen.

Met iedere vechtpartij wordt Jan een stukje sterker, neemt zijn gezondheid toe of wordt hij handiger met een bepaald wapen, zoals dat hoort in een rollenspel. In Contact gebeurt dat automatisch en da's wel zo makkelijk.

BALLEN LIKKEN

Als Jan een beetje moe is of zijn gezondheid te wensen over laat dan valt er slechts één ding te doen: een warm bad. Een paar tellen in het warme water en hij is weer helemaal het mannetje.

Vaak stop ik hem dan ook nog even onder de wol, dan is hij wat beter uitgerust en heb ik de mogelijkheid om met het hondje van de professor te spelen. Mochi heet het beestje en door met hem wat extra tijd door te brengen zorg ik ervoor dat hij mij aardig vindt. Het schijnt zelfs zo te zijn dat hij me te hulp kan schieten.

Met speciale van de professor verkregen stickers, kan ik namelijk acties in gang zetten. Zo kan ik vijanden die Jan het leven zuur maken kan ik in dieren veranderen of, in dit geval, Mochi's hulp inschakelen. Ik heb alleen te weinig tijd met het beestje doorgebracht, want het enige dat hij doet is zijn ballen likken en weer weglopen. Ik zal hem kennelijk wat meer moeten aanhalen.

WORDT VERVOLGD...

Op het moment dat ik dit schrijf heb ik Jan een militaire basis binnen laten dringen. Gestoken in een maf pilotenpakje (zie kader verkleedpartij) en slechts bewapend met een groot zakmes heeft hij het aan de stok gekregen met sterke militairen en genetisch gemanipuleerde slangen.

Het avontuur dat al merkwaardig begon, wordt met de minuut vreemder. Maar op de een of andere manier houdt 't me aardig in de greep. Er zijn dan ook vreemde dingen aan de hand en ik vertrouw die professor ook niet helemaal. En is Jan wel zo volgzaam? Wordt vervolgd dus...

VERKLEEDPARTIJ

Tijdens je avontuur kan Jan verschillende kostuums aantrekken die hem nieuwe vaardigheden verschaffen. Jan gestoken in de kleren van een kok, geven hem de mogelijkheid om eten te bereiden. Het resultaat van zijn kookkunsten geeft Jan gezondheid terug. Maar pas op; Jan kan niet te veel eten en bepaalde gerechten hebben tijd nodig om te verteren.







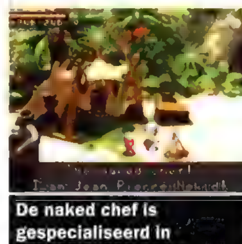
Vissen op de DS is nog een zware dobber.





Misschien had deze game toch een verleidelijke vrouw in de hoofdrol moeten hebben: een contactdoos.





De naked chef is gespecialiseerd in rookworst met witte bonen en snijbonen; ook wel blote billetjes in het gras genoemd.

VERWACHTING

Is alles in het begin vreemd en moeilijk te doorgronden, gaandeweg wordt het onlogische logisch en voel je een band ontstaan met de professor en ook wel een beetje met Jan.

+ Grappig gegeven dat je in contact staat met een andere wereld.
+ Probeert echt iets nieuws te doen met het genre...
- ... Maar slaagt daar niet altijd in.
- Een hond die z'n ballen likt.



JEROEN

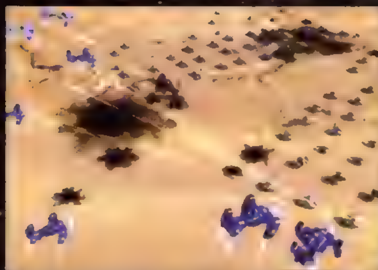
CONTACT
DS
GRASSHOPPER COMPANY / RISING STAR
VERWACHT: FEBRUARI 2007

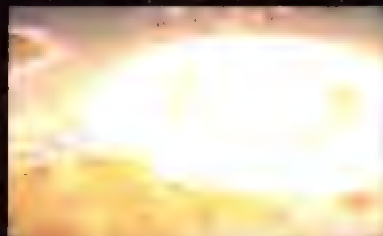
SUPREME COMMANDER

JAN GRIJNST OP DE EIFFELTOREN

Na drie perstrips aan zich voorbij te hebben moeten laten gaan vanwege het kersverse vaderschap, meldde Jan zich met ouderwets enthousiasme voor een reisje naar Parijs. Niet zo vreemd aangezien het hier om een Supreme Commander event ging; een game die nu al wordt beschouwd als een van de belangrijkste RTS games van 2007.

Supreme Commander is een RTS ontsproten aan het brein van Chris Taylor, de man die met Total Annihilation een mijlpaal in het genre afleverde. Na twee Dungeon Siege delen, keert hij met zijn nieuwe game terug bij zijn oude liefde: de strategiegame.
Qua opzet lijkt Supreme Commander (SC) bijna ouderwets; de uitwerking van de gameplay is dat echter absoluut niet. De game speelt in de 37e eeuw waarin drie partijen, de Aeon Illuminate, de Cybran Nation en de United Earth Federation het tegen elkaar opnemen. Iedere partij beschikt over zo'n tachtig verschillende units en alledrie kunnen ze experimentele superunits creëren die als een soort levelbosses door het beeld heen denderen.


(Door:**Duncmasta**)
Ik wil meer blauw op straat... Geldt dat ook voor de woestijn?


Hier helpt zelfs factor 40 en een zonsverduisteringbrilletje niet meer.

SUPREME TOTAL WAR

Grootste eyecatcher is de schaal van de game. Zo is het mogelijk om volledig uit te zoomen zodat je de duizenden units alleen nog als stipjes op een landkaart ziet. Vanuit deze view kun je alle handelingen uit blijven voeren, zoals het zorgen voor inkomen, het produceren van nieuwe eenheden en het verdelen van energie. Waarna je met een paar muisscrollen weer middenin de War of the Worlds achtige actie zit en de immense gevechten zich voor je ogen afspelen. Het worden weliswaar nooit Rome: Total War taferelen maar ook met een slordige duizend eenheden in het scherm weet je niet wat je ziet. Daarbij hanteert het spel een oud Total Annihilation stokpaardje; het is namelijk van groot belang waar je je tanks of buggy's hebt geparkeerd. Bovenop een heuvel zul je meer voordeel hebben dan wanneer je beneden in een dal rondrijdt. Nog leuker is het om met een paar honderd tanks een heuvel te bezetten en dan in een keer van een hoger gelegen plateau, richting vijand te stormen.
Je kunt een dergelijke actie ook "spoofen"; dat houdt in dat het op de radar van de [illegible] lijkt alsof je met een legertje van honderd man aan komt dreunen, terwijl het in werkelijkheid om slechts twee units gaat.

SUPERUNITS

Crème de la crème zijn natuurlijk de superunits, maar hou er rekening mee dat ze veel tijd en geld kosten om op te bouwen en dat ze ondanks hun proporties kwetsbaar zijn als je ze niet goed aanstuurt. Het is erg tof om een stalen Titan ter grootte van een flatgebouw letterlijk tanks te laten stukwalsen maar tegen sterk afweergeschut of twee [illegible] vijandelijke superunits kan hij niet op. De Aeon hebben bijvoorbeeld een vliegende schotel die zo uit Independence Day lijkt gevlogen. Met een enorme laserstraal roostert deze alles op zijn pad. Zelf vind ik een soort wandelende vliegdekschepen met tientallen kanonnen [illegible]

"HARD WERKEN MET EEN HELE GROTE GRIJNS OP JE SMOEL."

HARDCORE

SC is [illegible] hardcore. Zo [illegible] Command & Conquer 3 [illegible] in Leipzig, [illegible] SC. De beslissing is [illegible]

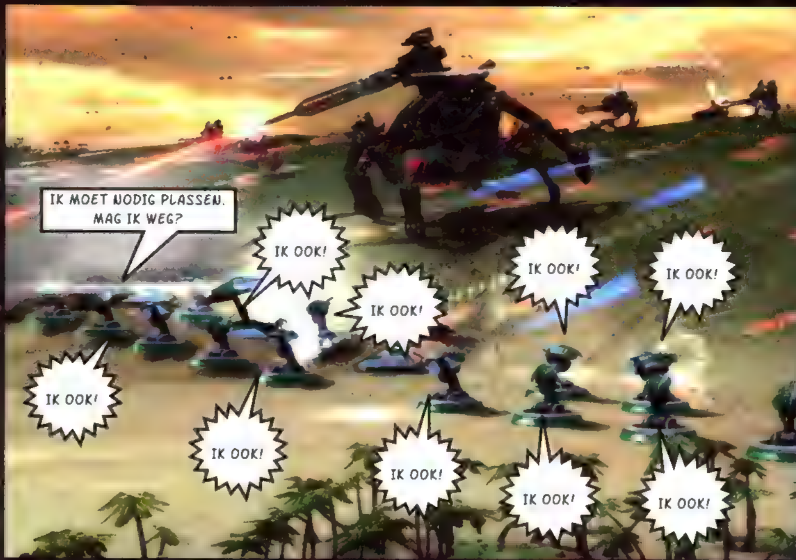

(Door: **SevenEleven**)
Het bewijs dat veel skiërs aangeschoten van de piste afkomen.


Heel subtiel hadden ze de aanval 'Operatie Tsunami' genoemd...



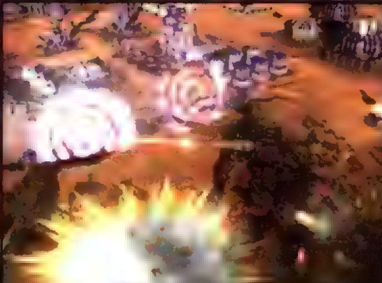
DUAL SCREEN

Supreme Commander ondersteunt dual screen, hetgeen betekent dat je de game op twee monitoren tegelijk kunt spelen. Het ziet er niet alleen heel stoer uit, het helpt je ook tijdens het gamen.
Op de ene map kun je je (ingezoomd) bezighouden met je basis en het upgraden van je eenheden, terwijl je op het andere scherm



vriendelijk maar je moet op vele fronten tegelijk bezig te zijn én voortdurend alert te blijven op acties van de tegenpartij.
Zo dien je bijvoorbeeld veel aandacht te besteden aan het verdelen van energie; alles kost immers energie in deze game. En dat geldt niet alleen voor de enorme superunits maar ook de schilden om je basis te beschermen tegen vijandelijke raketten, zijn energievreters.

Verder zijn er nog de nucleaire wapens. Het duurt bijna een uur om een installatie en een raket te bouwen maar als je hem eenmaal in hebt gezet, kan ie ook in één klap een kleine basis wegvagen. Tegelijk is het weer mogelijk anti-nuke raketten te maken maar die kosten bakken met geld. En wat als de vijand nu nooit een nuke jouw kant op stuurt? Dan heb je heel wat credits voor niets gespendeerd...
Als je dan ook nog eens beseft dat de gevechten ter land, ter zee en in de lucht plaatsvinden, en dat sommige superunits vanuit het water als een soort mechanische amfibiemonsters gewoon het land op kunnen stampen, dan begrijp je dat je aandacht nooit mag verslappen in deze game.
Spelen met SC is dus best hard werken maar wel met een hele grote grijns op je smoel. ✪


(Door: **Maitri)**
"Wat er ook verandert, de prijs van elektriciteit blijft hetzelfde".

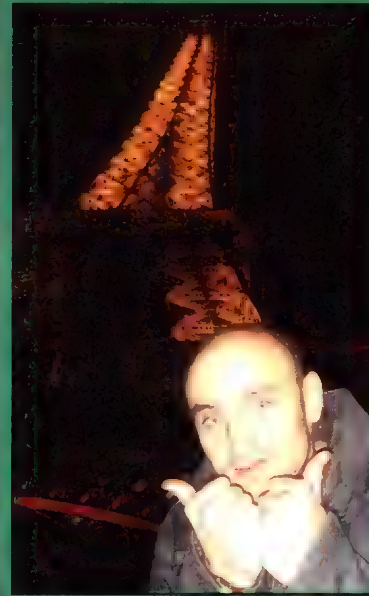


een beeldvullende minimap hebt waarop je de volledige spelwereld in de smiezen houdt.
Overigens kun je ook op één monitor het beeld in tweeën delen maar op twee schermen (bij voorkeur een lekkere 20 of 24 inch) is het echt optimaal genieten!

UNIEKE ERVARING

Je hebt perstrips om zo snel mogelijk te vergeten, je hebt tripjes die luxe op luxe stapelen en je hebt trips die je een unieke ervaring bezorgen. Supreme Commander behoorde absoluut tot die laatste groep.
Zo kregen we om te beginnen een presentatie van de game op een 40 x 20 meter groot scherm in een enorme "bioscoop" in de vorm van een gigantische zilveren bol. Het paste bij het grootse karakter van de game.
Vervolgens werden we met een bus naar de Eiffeltoren gebracht waar men de complete tweede verdieping van Parijs' visitekaartje had afgehuurd en dertig PC's stonden te ronken.
Tussen de singleplayer en multiplayer battles door werden er hapjes geserveerd waar Jamie Oliver zijn vingertjes bij af zou likken en het hoofdgerecht bestond onder andere uit de lekkerste saté die ik ooit heb gegeten.
Vervolgens werden we afgezet in een soort Victoriaans hotel met meubels uit de tijd van Napoleon. Iedereen werd persoonlijk naar zijn kamer gebracht om daar in een heerlijk bed weg te doezelen.





VERWACHTING

Supreme Commander is een RTS die absoluut potten gaat breken. De game is behoorlijk hardcore en je moet er echt voor gaan zitten, maar als je eenmaal de alles-verwoesten-de supereenheden onder je muis hebt, voel je je, nee, bén je de Supreme Commander!

+ Massale veldslagen.
+ Gigantische superunits.
+ Enorme maps.
- Behoorlijk hardcore.
- Lichte framerate problemen als het echt druk wordt in het scherm.


JAN

SUPREME COMMANDER
PC
GAS POWERED GAMES / THQ
Q1 2007



GAMESHOPS IN NEDERLAND

FLEVOLAND

De leukste Gameshop van Nederland! ..

GAMEFREAK® FOR FREAKS ONLY

Middenhof 62 1354 EH Almere Haven T. 036 5349 337

GAMEPLAYER



Gameshop Gameplayer
Korte Tiendeweg 14
2801 JT Gouda
0182 686902

www.gameplayer.nl - info@gameplayer.nl

Tevens filiaal in Ingen (regio Tiel)

NIEUW FILIAAL!!!!



---

playz2B

Playz2B in Apeldoorn:

- In- en verkoop van nieuwe en gebruikte games.
- Specialist in PC accessoires, o.a. Logitech en Razor.
- Gamecafé met twee mega plasma's en tien LAN pc's.
- Import voor PSP en DS.

Asselsestraat 25 www.playz2b.com tel: 055-576 76 78

NIEUWE NAAM IN CENTRUM BEVERWIJK:

Bmm games

PC EN CONSOLE GAMES.
RUIME AFDELING 2E HANDS! ANIME,
MERCHANDISE, GUIDES
EN ACCESSOIRES

BMM GAMES
BEGIJNENSTRAAT 9B
1941 BR BEVERWIJK
WWW.BMMGAMES.NL

ZUID-HOLLAND

BACKGAMES

Kom naar onze winkel en profiteer van vele speciale aanbiedingen in de maanden november en december.

Hogewoerd 135 · Leiden · tel:071 5222 006

BACKGAMES

The Electronic Gaming Specialist



WWW.NEDGAME.NL

Al ruim 10 jaar de videogame speciaalzaak van Nederland !!

Nieuw filiaal: Arnhemsestraat 7a Amersfoort

De GROOTSTE keus tegen de LAAGSTE prijzen !!

Kom snel langs en vergeet deze kortingsbon niet !!

NEDGAME KORTINGSBON

20% korting

op een game naar keuze

bon enkel geldig in ons filiaal Amersfoort

Speciaal voor Power Unlimited lezers

10% korting op ALLE games !!

bestel snel en gebruik de code 'PU10' en je krijgt direct 10% korting op je games !!

deze actie is geldig t/m 15 januari 2007 en alleen geldig via internet, niet geldig op pre-orders

Bezoek ook onze winkels:

Amersfoort - Arnhemsestraat 7a
Apeldoorn - Hoofdstraat 146
Groningen - Spilsluizen 4

inruil - inkoop - verkoop

NEDGAME MUST HAVES...

pre-order now !!

- en betaal geen verzendkosten -

20-12-06	Castlevania Portraid of Rune	Nintendo DS	34,99
12-01-07	Lost Planet	Xbox 360	59,99
16-01-07	World of Warcraft Burning Crusade	PC	29,99
17-01-07	Wario Ware Smooth Moves	Nintendo Wii	54,99
09-02-07	Okami	Playstation 2	54,99
15-02-07	Mario Smash Football	Nintendo Wii	54,99
15-03-07	Final Fantasy XII	Playstation 2	59,99
15-03-07	Brothers in Arms Hell's Highway	Xbox 360	59,99
15-03-07	The Darkness	Xbox 360	59,99
15-03-07	Medal of Honor Airborne	Xbox 360	59,99
15-03-07	Pokemon Ranger	Nintendo DS	39,99
15-03-07	Zelda the Phantom Hourglass	Nintendo DS	39,99
15-03-07	Def Jam Icon	Xbox 360	59,99
15-03-07	Metroid Prime 3	Nintendo Wii	54,99
15-03-07	Playstation 3 (60 Gig)	Playstation 3	595,00
15-04-07	Pokemon Diamond	Nintendo DS	39,99
15-04-07	Pokemon Pearl	Nintendo DS	39,99
15-04-07	Bioshock	Xbox 360	59,99
15-04-07	Virtua Tennis 3	Xbox 360	59,99
15-06-07	Forza Motorsport 2	Xbox 360	59,99
15-06-07	Super Mario Galaxy	Nintendo Wii	54,99
15-06-07	Super Smash Bros Brawl	Nintendo Wii	54,99
17-10-07	Grand Theft Auto IV	Xbox 360	59,99

kijk voor meer pre-orders op onze website

Pre-order van de maand:

Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Xbox 360

- release 15-03-07 -

nu bij Nedgame tijdelijk inclusief GRATIS exclusieve Ghost Recon Faceplate t.w.v. 19,99

alle releasedates onder voorbehoud

REVIEWS

HELEMAAL GOED...

Hoe lang kun je het schrijven van een stukje uitstellen... "Heel lang", zullen alle PU redacteuren meteen uitroepen. Maar deze maand moet ik bekennen dat ik me zelf ook schuldig heb gemaakt aan het voor me uit schuiven van dingen die allang af hadden moeten zijn.
Ik schrijf dit columnpje dan ook op het allerallerlaatste moment, vanaf de Gameplay terwijl de vormgeving in m'n nek hijgt (letterlijk) of ik eindelijk eens dat ene gaatje op de Review-pagina op wil vullen.
Enfin, dat doe ik dus maar terwijl de drommen gamers zich achter mij door de zojuist geopende deuren trachten te wurmen.
Het is zondag, en ook op deze derde Gameplay dag gaat het ongetwijfeld weer een gekkenhuis worden. Een heel tof gekkenhuis met duizenden enthousiaste gamers die gretig alle nieuwe spellen en consoles uitchecken en zoals elk jaar weer aantonen dat gamen dikke fun is en een van de leukste hobbies die je je maar kunt bedenken. Check dan ook verderop in deze PU het uitgebreide Gameplay verslag in deze PU om te zien wat je gemist hebt of om, als je er wel was, nog even na te genieten van dit in alle opzichten geslaagde event!
ED



KERST-MUTS

Op het moment dat ik dit schrijf is het 22 november en mijn vriendin heeft net alle Kerstspullen uit de schuur gehaald. Dat ruimt lekker op, voor wat de schuur betreft dan want de hele woonkamer staat inmiddels vol met die Kerstmeuk.
Je begrijpt het al, ze vindt Kerstmis heerlijk en, toegegeven, ik heb ook een beetje van haar gevoel overgenomen.
Toch ben ik meer een Sinterklaas kind. Ik heb dan ook warme herinneringen aan Sinterklaas. Dat je in spanning op 5 december met een mok chocolademelk zit te wachten op die bons op de deur. Na de bons, de handvol pepernoten die je in je mik gegooid krijgt. Snel ging papa dan "Sinterklaas op de gang bedanken" en kwam hij terug met een grote wasmand aan cadeaus...
Dat was een tijd waar ik graag aan terugdenk. En ik weet bijna zeker dat het merendeel van jullie zijn cadeaus ook op 5 december gekregen heeft. Maar er zullen ook mensen zijn die ouders hebben net als mijn Kerst-muts en dus de cadeaus onder de boom vinden.
Natuurlijk doe ik gewoon mee met mijn vriendin en zo zal er een heuse Wii onder onze boom staan. Dat was namelijk het enige wat zij aan de Kerstman vroeg. Vreemd? Nee hoor want zij heeft dat 'gamevirus' dan weer van mij overgenomen.
JEROEN



TOPSCORE



RAINBOW SIX VEGAS

"DE SERIE IS TERUGGEKEERD NAAR DE HARDCORE STRATEGISCHE ACTIE WAAR DEZE GROOT MEE IS GEWORDEN."



VIVA PIÑATA

"ZONDER DAT JE HET IN DE GATEN HEBT, BEN JE UREN BEZIG MET SPITTEN, SNOEIEN EN PLANTEN. ALLES OM JE BEESTEN EEN PLEZIER TE DOEN."

ZOETSAPPIGSTE GAME

ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION

"DOEN WAT IK ALTIJD AL EENS HEB WILLEN DOEN: VLIEGEN IN EEN STRAALJAGER!"



UITGEKOMEN JONGENSDROOM



PHANTASY STAR: UNIVERSE

"WAT EEN SAAIE SIMPELE PORT IS DIT, BAH!"

MOSTERD NA DE MAALTIJD

SAM & MAX: CULTURE

Hoewel Jan vreesde dat het er nooit meer van zou komen, maakte zijn favoriete gameduo volkomen onverwacht z'n rentree. En wat helemaal mooi is: Sam & Max komen niet één, maar zes keer terug!

Ik had het niet meer durven dromen. Nadat LucasArts een paar jaar geleden Full Throttle 2 eigenhandig de nek omdraaide, had ik ook de hoop op een weerzien met Sam & Max laten varen.
Weliswaar staken er af en toe geruchten de kop op dat er toch weer een nieuw spel rond de hond in het maatkostuum en het opgefokte konijn zou komen, toch was de algemene tendens somber. Het publiek zou komische, cartoonesk-kogende adventures niet meer diggen.
Gelukkig zijn er nog steeds spellenmakers die inzien dat je niet per se 500.000 exemplaren van een game hoeft te verkopen om succesvol te zijn. Een van die developers is Telltale dat veel fans van de uit 1993 stammende klassieker een enorme dienst bewijst door de Sam & Max franchise nieuw leven in te blazen.

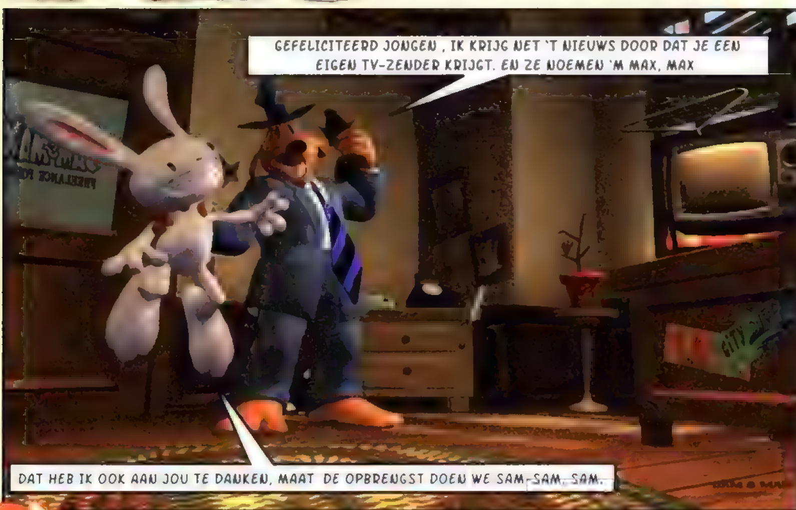
VERTROUWD ABSURD

Het enige nadeel is dat de nieuwe avonturen in stukken worden opgediend. In maar liefst zes episoden, die tussen nu en zes maanden het licht moeten zien, wordt de opvolger van Sam & Max: Hit the Road gepresenteerd. Voor iedere episode betaal je $8,95, maar je kunt ook wachten tot ze alle zes af zijn en het hele pakket in een keer aanschaffen voor een scherper prijsje dan het totaal van de afzonderlijke delen.
Ik kan me voorstellen dat die laatste optie de voorkeur geniet als je veel waarde hecht aan continuïteit van het verhaal; toch heeft men zoveel grappige situaties in petto dat het plot zich prima in brokjes laat vertellen.
Het achtergrondverhaal is weer even absurd als in de hoogtijdagen van de LucasArts adventures. De twee dwaze speurneuzen zijn op zoek naar een triootje kindsterren uit de 70'er jaren, beter bekend als de Soda Poppers. De drie zijn op mysterieuze wijze gehersenspoeld/gehypnotiseerd tot willoze typetjes die alleen maar kunnen ratelen over Brady Culture, een mislukt kindsterretje uit dezelfde periode die nu fitness tapes verkoopt met oefeningen voor je oogballen. Eeeeh? Juist ja, de toon voor een absurd portie vermaak is gezet.



OLD SKOOL

De kracht van LucasArts adventures was altijd de hilarische dialoog in combinatie met de komische cast van uitzinnige personages. Culture Shock blijft trouw aan die formule en komt af en toe heel erg dicht in de buurt van de humor van de Monkey Island serie, nog altijd mijn persoonlijk favoriet.
Ook nu zijn de opmerkingen, oneliners en conversatiemogelijkheden weer scherp en heerlijk over de top. Het is lange tijd geleden dat ik zo oprecht hardop gelachen heb om een game. De vele satirische verwijzingen, onder andere richting de game-industrie zelf, zijn niet te missen en ook de puzzels staan weer garant voor eigenaardige gedachtekronkels met slapstickachtige resultaten als oplossing.
Puristen zouden kunnen stellen dat de puzzels een tikje te makkelijk zijn. Tegelijkertijd hoef je niet geforceerd absurde handelingen uit te voeren en dat komt de spelervaring eigenlijk alleen maar ten goede.
Voorts heeft Telltale ook de besturing in de sfeer van old skool point and click adventures gehouden; iedereen die weet hoe een muis werkt, kan deze game op zijn gemakje besturen.

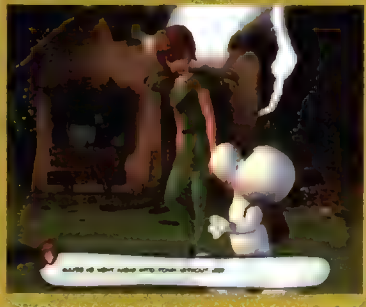


PIXAR

Grappen hier gaan uitleggen vind ik niet op z'n plaats omdat dat afbreuk doet aan de impact van de humor. Neem echter van mij aan dat het spel op dit gebied hoogtepunt op hoogtepunt stapelt.
Grafisch is Culture Shock een waar kunstwerkje; het spel is volledig in 3D en doet denken aan een edgy versie van een Pixar film.
Enige echte grote nadeel vind ik de stemmen van de twee helden zelf die, eerlijk is eerlijk, niet hetzelfde niveau halen als die uit het origineel. Het merendeel van de personages wordt geruggensteund door briljante voice-acting, maar Sam & Max konden beter. Wie echter het origineel niet kent, zal hier veel

HET VERHAAL VAN TELLTALE GAMES

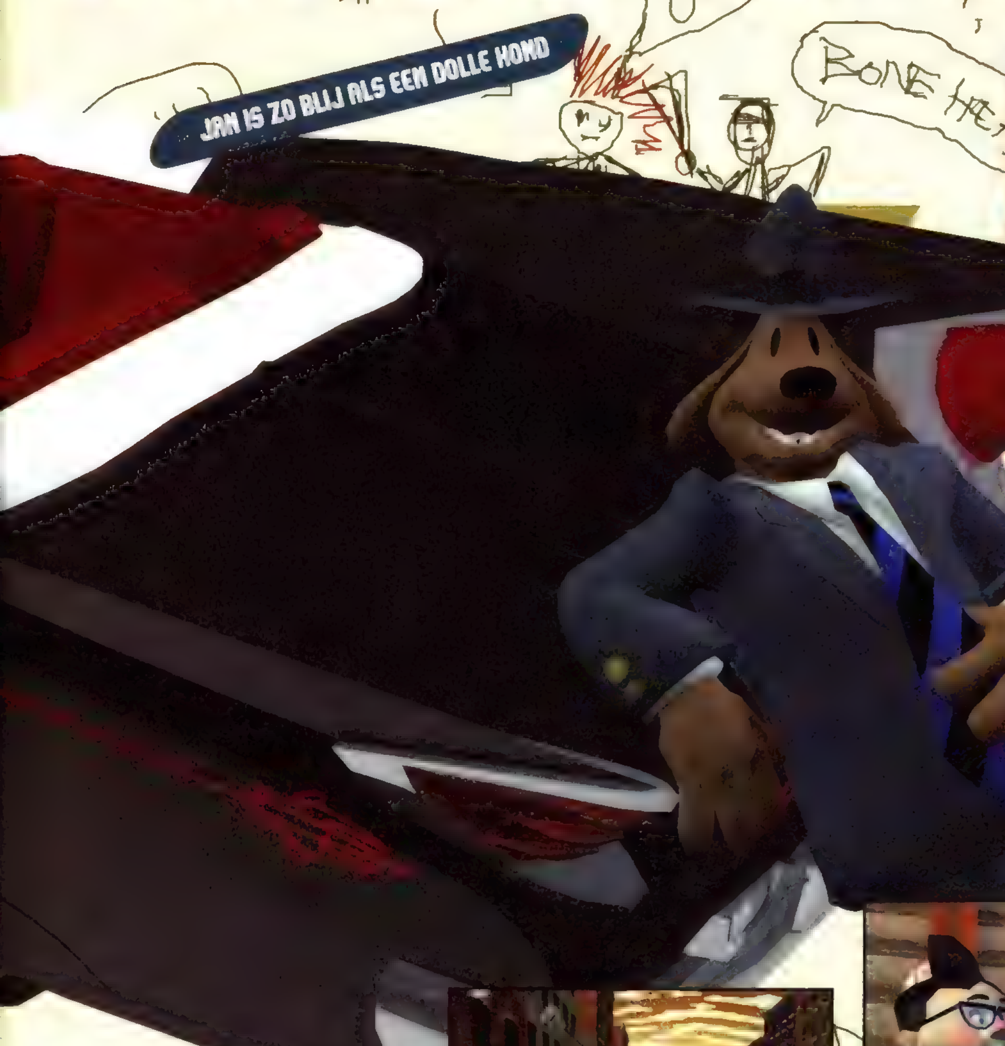
Ontwikkelaar Telltale Games bewijst dat episodic gaming werkt. Misschien nog wel beter dan bij Valve dat HL 2: Episode 2 voor de derde keer heeft uitgesteld.
Telltale werkt tegenwoordig bijna alleen nog maar volgens het model van direct downloadable games.
Voor Sam & Max was men al succesvol met onder andere de episodische avonturen van het koddige karaktertje Bone (zie screen).
Check dus zeker de website van deze visionaire spellenmaker voor nog meer scherp geprijsd downloadable spelplezier.



SHOCK – EPISODE 1



JAN IS ZO BLIJ ALS EEN DOLLE HOND





POLL UITSLAG POWERWEB

Van welk LucasArts (point and click) adventure moet morgen een nieuw deel worden aangekondigd?

1 Monkey Island	19,1 %
2 Maniac Mansion	3,1 %
3 Grim Fandango	9,6 %
4 Full Throttle	6,4 %
5 Indiana Jones	14,3 %
6 Ik ben niet zo'n fan van adventures	47,2 %

minder door gehinderd worden. Dit minpunt weegt overigens niet op tegen de waanzinnige ervaring die dit uiterst grappige adventure oplevert. Wellicht dat ik uit nostalgische motieven de game wat hoog waardeer maar ontwikkelaar Telltale verdient onvoorwaardelijk alle credits voor haar lef, humor en talent.


'We bewegen ons motorisch voort over het trottoir', klinkt toch minder asociaal dan 'we scheuren over de stoep'.



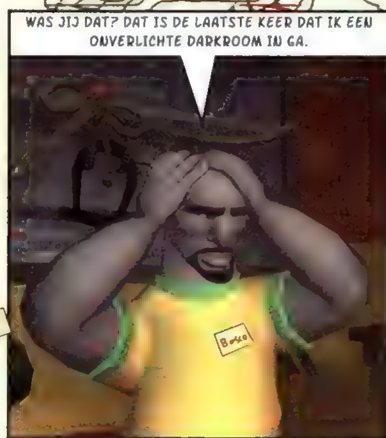
HALEN ALS

- Je de old skool LucasArts adventures een warm hart toedraagt.
- Je dol bent op huisdieren en detectives.
- Je weer eens wilt schaterlachen tijdens het spelen van een game.



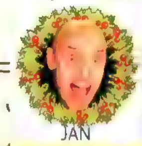
SAM & MAX: CULTURE SHOCK–EPISODE 1





CONCLUSIE

Sam & Max is niet alleen de meest geslaagde comeback van het jaar, het is ook het levende bewijs dat episodic gaming de toekomst heeft en dat adventures voor altijd zullen blijven bestaan!


JAN

SCORE 90

In een paar uurtjes ben je klaar met deze game maar je zult hem minimaal nog een keer willen spelen om alle (verborgen) grappen goed te checken, en dat allemaal voor nog geen 9 dollar.

SAM & MAX:
CULTURE SHOCK – EPISODE 1
PC
TELLTALE GAMES / LUCAS ARTS / CONTACT DATA
1 SPELER
OUT NOW
3+

VIVA PIÑ



"BINNEN EEN PAAR SECONDEN AT MURIËLLE DIE ARME MAARTEN OP."

Bewapend met schep, gieter, een zakje graszaad en een handjevol chocolademuntjes liep Jeroen het testhok binnen. Daarna hebben we hem niet meer gezien...

VIVA PINATA



HALEN ALS

- Je Harvest Moon te veel werken vond.
- Je Animal Crossing te relaxed vond.
- Tuinieren je hobby is.

Lief dagboek: Ik schrijf je niet vaak maar vandaag leek me een mooie gelegenheid. Ik beleef de laatste tijd namelijk erg vreemde dingen. Het begon allemaal toen ik een tuintje kreeg van een vreemd uitziend meisje, Leafos genaamd. Ze gaf me een schep en vroeg of ik voor het tuintje wilde zorgen.
Die tuin was één grote puinhoop vol stenen, rottend hout en het onkruid reikte haast tot aan mijn kin. Tijd dus dat ik de mouwen opstroopte. Met de schep ramde ik alle stenen aan gort, wiekte het onkruid kort en sloeg op de aarde net zo lang tot het één kale modderige vlakte was. Toen gebeurde het. Uit het niets verscheen een zwart-wit wormpje. Hij leek gemaakt van crêpepapier, een beetje pluizig en aaibaar ook. Op de een of andere manier viel die omgewoelde aarde wel in de smaak bij hem en hij maakte een vreugdedansje waarna hij wat meer kleur kreeg.



Leafos vertelde me dat deze worm het heel erg prettig vond in mijn tuintje en dat het wormpje een piñata was. Ze vertelde ook dat wanneer piñata's een kleurtje krijgen, ze automatisch in je tuintje zullen blijven, mits je goed voor ze blijft zorgen.
Het was een beetje vreemd om dat wormpje over en door de omgewoelde aarde te zien kruipen en rollen, maar tegelijkertijd ook erg aandoenlijk. Hoewel ik die prutzooi zelf geen gezicht vond. Ik heb daarom maar meteen een mooi glad groen gazonnetje aangelegd, maar liet natuurlijk wel een stukje modder over voor het wormpje dat ik Maarten noemde.
Het was flink zweten om het tuintje helemaal klaar te krijgen, de dag vloog werkelijk voorbij en voor ik het wist was de zon verdwenen achter de horizon en had ze plaats gemaakt voor de maan. Ik vond het wel mooi geweest en liet Maarten alleen achter. Morgen was er weer een dag.



DAG 5

Lief dagboek: Er is iets vreselijks gebeurd! Je weet dat ik in mijn tuintje Maarten had rondkruipen. Nou, ik heb een paar dagen niets van me laten horen en er is sindsdien een hoop veranderd. Maarten kreeg namelijk bezoek van een andere worm en ook hij (of zij?) besloot te blijven. Het wormpje noemde ik Steven en de twee konden het zo goed met elkaar vinden dat ze meteen besloten te paren in het huisje dat ik voor ze had laten bouwen! Maarten en Steven ja, kennelijk zijn piñata's noch mannelijk nog vrouwelijk. Maar dat is niet waarom ik je nu schrijf. Nadat de twee klaar waren, besloot een spreeuw dat hij het ook wel leuk vond in mijn tuin. Dus liet ik ook voor de spreeuw in ruil voor wat chocolademunten een huisje bouwen door Willy. Meteen nadat het huisje klaar was, besloot een andere spreeuw vrij snel dat het tuintje er mooi bij lag en ook hij (of zij) besloot te blijven. Voor het gemak noemde ik één spreeuw Muriëlle en de ander Jan.
En nu komt het. Ik ben rustig in gesprek met Seedos (een mannetje dat mijn tuin regelmatig komt bezoeken en mij na afloop van ons gesprek altijd een zaadje cadeau doet), en net op het moment dat hij mij een zaadje overhandigt, zie ik vanuit mijn ooghoek dat Muriëlle Maarten belaagt. Ik probeer er nog wat aan te doen maar was niet snel genoeg. Binnen een paar seconden at Muriëlle die arme Maarten op,



ATA





JEROEN HEEFT GROENE VINGERS

weg, foetsie. Het enige wat overbleef waren wat snoepjes en ook die werden meteen soldaat gemaakt door Muriëlle. Maar ook Steven en Jan vonden ze kennelijk goed smaken.
Het was heel vreemd maar nadat Muriëlle haar buikje vol had, had ze een hele vreemde blik in haar ogen. Ik besloot haar in de gaten te houden. Je weet immers maar nooit; misschien werd ze wel ziek van Maarten.
Had ik dat maar niet gedaan want voor ik het wist, besloot Jan om wormpje Steven te verorberen. Ik keek machteloos toe hoe Steven uit elkaar spatte en zijn snoepjes soldaat werden gemaakt. Muriëlle en Jan doken vrijwel ogenblikkelijk hun huisje in en voor ik het wist, lag er een ei in het nest.
En toen begreep ik het; de spreeuwen hebben wormen nodig om voor nageslacht te zorgen. En zo werd ik hardhandig op het feit gewezen dat je piñata's niet als personen moet zien, maar gewoon als middel om andere piñata's naar je tuintje te lokken.
Ik veegde mijn tranen weg en besloot vanaf die dag dat ik mijn piñata's maar geen namen meer moest geven.

[illegible]

Lief dagboek: Ik begin het tuinieren aardig onder de knie te krijgen. Doordat ik goed mijn best heb gedaan, heeft een oude tuinman mij een hele mooie schep gegeven. Ik heb er een mooie vijver mee gegraven en er wat waterlelies en waterkers ingezet. Kennelijk zijn salamanders dol op waterkers en kikkers weer dol op salamanders. Daarom vechten ze iedere dag met elkaar, maar na een flinke tik van mijn schep houden ze er meteen mee op.
Ik heb wat mooie bomen geplant. Een hele grote appelboom, een eikenboom en zelfs een boom waarin apennoten groeien. Op die eikeltjes zijn wat eekhoorns afgekomen en ook voor hen heb ik een mooi huisje laten bouwen.
Sinds kort komt er zelfs af en toe een aap van de apennoten snoepen, en het zal wel niet lang meer duren voordat hij besluit dat mijn tuintje bij hem in de smaak valt.
Soms zie ik een bever aan de rand van mijn tuin lopen, hij kijkt stiekem naar alle piñata's die er plezier maken maar vooralsnog heeft hij mijn tuintje nog niet bezocht.
Ik moet ik zeggen dat ik me prima vermaak. Natuurlijk wordt er wel eens een piñata ziek maar dan is een belletje naar de dokter genoeg.
Regelmatig krijg ik het verzoek om een paar piñata's af te staan aan een groot entertainment bedrijf. Zij brengen de piñata's dan naar verjaardagen of andere feestjes. Daar worden ze natuurlijk opgehangen en stuk geslagen waarna de kinderen en volwassenen van de snoepjes genieten. Ik krijg er grof voor betaald en als men klaar is, krijg ik de piñata weer helemaal



heel terug.
Inmiddels heb ik een hele berg chocolademunten verzameld. Morgen maar eens een bezoekje brengen aan het dorp om te kijken wat ik allemaal voor die munten kan kopen.

DAG 30

Lief dagboek: Sorry dat ik zo'n poos niets van me heb laten horen maar het tuinieren gaat me zo goed af dat ik een vijftal tuinen onder mijn hoede heb genomen.
Voor iedere tuin heb ik weer een andere thema gekozen. Zo heb ik bijvoorbeeld een kinderboerderij tuin met varkens, paarden en kippen, een soort jungle vol apen, kanaries en een buizerd en een watertuin met kikkers, salamanders, eenden en bevers.
Het liefste zou ik alle piñata's in één tuin zetten maar daar is gewoon geen plaats genoeg voor.
Ik vlieg dan ook van hot naar her en heb zoals je wel merkt niet zo heel veel tijd om je te schrijven. Maar ik laat zeker nog van me horen binnenkort.
Oh, ik moet weg, mijn kanaries hebben mot met de buizerd. Daaaaag!

IK VIND HET NIET ZO'N GOED IDEE DAT WE DIE GAST BLIND ACHTERNA LOPEN VOLGENS MIJ IS IE HARTSTIKKE LAM

TOK TOK TOK TOK TOK

WHAT?!!! ARE YOU TOKKING TO ME?

TV SHOW

Viva Piñata is een licentie game. Er is namelijk een animatieserie aan het spel verbonden met sprekende piñata's die allerlei, doldwaze avonturen beleven. Deze piñata's zul je echter niet tegenkomen in het spel, wel hun soortgenoten maar niet de betweterige figuren uit de gelijknamige televisieserie. Er is echter op het moment van schrijven nog niet duidelijk wie Viva Piñata uit gaat zenden in Nederland. Overigens zal de serie pas volgend jaar van start gaan. We houden je op de hoogte.



CONCLUSIE

Viva Piñata wist mij aardig aan de buis gekluisterd te houden. Zo erg dat ik inmiddels niet één maar vijf tuinen aan het onderhouden ben.



JEROEN

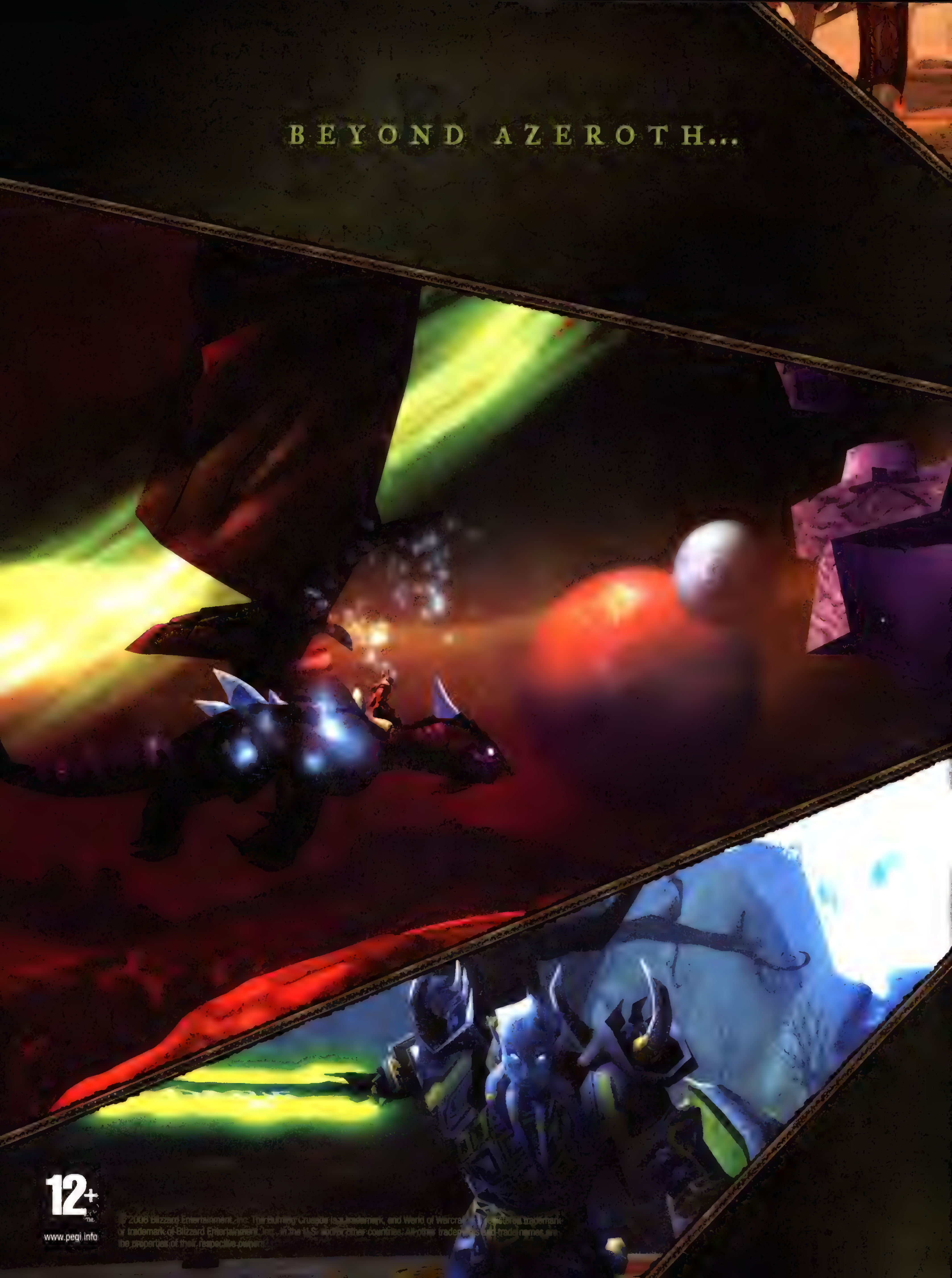
SCORE 86

Na een uurtje of tachtig zul je wellicht alle piñata's vrij gespeeld hebben maar dat houdt je niet tegen omdat je gewoon verder gaat met tuinieren..

VIVA PIÑATA
XBOX 360
RARE / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

3+




BEYOND AZEROTH...
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. The Burning Crusade is a trademark, and World of Warcraft
or trademark of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trade names are
the properties of their respective owners.



ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION



MAARTEN MAAKT Z'N JONGENSDROOM WAAR

Ace Combat is een naam die al jaren heer en vliegmeester op de consoles is. Maarten vogelde voor ons uit of ook deze draagbare versie tot grote hoogten stijgt.

Vroeger... nou ja, een paar jaar geleden dan, wilde ik F-16 piloot worden. Iedereen heeft wel zoiets, toch? Je wordt brandweerman, je wilt bij de politie óf je denkt het te gaan maken als straaljagerpiloot. De meeste van deze jongens-dromen verdwijnen als de middelbare schooltijd aanbreekt. Bij mij niet. Zelfs op mijn zestiende was ik er heilig van overtuigd dat ik een geboren piloot was. Dus ik ging bij de luchtmacht in Soesterberg twee dagen testen. Na een dag moest ik het veld ruimen. Uiteindelijk bleken maar drie van de honderd jongens geschikt te zijn... en daar zat kleine Maarten niet bij. Weg jongensdroom.

"NU WEET IK WEER WAAROM IK VROEGER ALTIJD PILOOT WILDE WORDEN."

Maar ik krijg een herkansing. Ace Combat X: Skies of Deception heeft zijn vlucht naar de PSP gemaakt en dat is een mooie gelegenheid om te doen wat ik altijd al eens heb willen doen: vliegen in een straaljager!

ZEG, IK HEB TREK. ENIGE KANS OP WAT ETEN?
MMM, DENK 'T NIET. IK GELOOF DAT DE COCKPIT.

je om de oren en wingmaatjes schreeuwen het uit als ze bijna geraakt zijn. Ik voelde zoveel adrenaline door m'n lijf gieren dat ik met m'n jet een schroef door het luchtruim maakte in afwachting van de volgende aanval.

BOMMETJE HIER RAKETJE DAAR

Hoewel er een aardige verhaallijn in Ace Combat X zit, begon ik me na een tijdje toch een beetje te vervelen. Want hoewel elke missie een eigen story heeft, zijn de opdrachten vrijwel iedere keer hetzelfde: basisje bombarderen, luchtgevechtje houden enz. Gelukkig zijn er af en toe wel wat verrassingsaanvallen die voor de nodige afwisseling zorgen. Na het spelen van Ace Combat op de PSP weet ik in ieder geval weer waarom ik vroeger altijd piloot wilde worden. Vliegen is gewoon tof... en een vijandelijke piloot neerhalen, is natuurlijk helemaal de vetheid ten top.



PRIJSSCHIETEN

De A.I. van de tegenstanders is niet echt verbijsterend. Waar een normaal mens achtervolgers probeert af te schudden, lieten mijn tegenstanders zich af-schieten als lamme vogels die een stevige griep te pakken hebben. Dat is jammer, want echt veel bijzonders is er daar in de lucht verder ook niet te beleven. De moeilijkheidsgraad ligt dan ook bij de hoeveelheid targets die je moet vernietigen binnen een bepaalde tijd. Het zijn echt bossen vijanden die je uit de lucht moet schieten.



THE SKY IS THE LIMIT

Tijdens mijn eerste vluchtje vroeg ik me gelijk af waarom ik de Ace Combat serie eigenlijk altijd links heb laten liggen. Ik genoot er namelijk gelijk van. Het landschap en de lucht zien er vanuit de cockpit gevarieerd en realistisch uit. Van besneeuwde bergtoppen waar je rakelings overheen scheert tot bebouwing aan het water, ik kwam het allemaal tegen. Het is net de 3D variant van Google Earth. Maar eigenlijk heb je helemaal geen tijd om naar die sneeuw of bebouwing te kijken; je bent een man met een missie! Je moet de fictieve republiek Aurelia bevrijden! Dus ga je geen rondvluchtjes voor het uitzicht maken maar verzeil je in battles waarin je alleen maar oog hebt voor de vijand en je instrumenten. En jongens, wat zijn die luchtge-vechten bruut! De raketten vliegen



EN VERGEET DEZE KEER NIET WAT GELD IN DE KLOMP VAN DE BRUGWACHTER TE DOEN, HÈ

LEADER TO BASE. DE KUST IS VEILIG

HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

CONCLUSIE

Namco slaagt er glansrijk in om de Ace Combat serie naar de handheld van Sony te vertalen. Toch zou ik de volgende keer iets meer afwisseling in de gameplay willen zien.



MAARTEN

SCORE 80

Ik heb het twee dagen gespeeld en nog steeds neem ik even enthousiast in mijn cockpit plaats.

ACE COMBAT
PSP
SONY / BANDAI / COLUMBIA
TRISTAR
1 – 4 SPELERS
OUT NOW
12+

DESTROY ALL HUMANS 2

Boris liet Medieval 2 Total War nog even in de verpakking, zette z'n Xbox 360 met Gears of War uit, belde Skate dat de Pro Evo 6 match voorlopig niet doorging en begon toch nog maar niet aan Rainbow Six Vegas. Destroy All Humans 2 moest een dikke week na de deadline toch echt eens gespeeld worden...

BORIS VALT DE AARDE AAN

Ik begin net een beetje goed te worden in de multiplayer van Gears of War, ik heb vandaag een volledige versie binnen gekregen van Medieval 2: Total War, ik heb Dark Messiah nog liggen, Skate wil online Pro Evo 6 spelen en Rainbow Six Vegas moet ook nog gedaan worden. Elk jaar rond deze tijd is het hetzelfde liedje. De toptitels vliegen je om de oren en ik weet bij god niet waar ik de tijd vandaan moet halen om al die shit te spelen. Ik ga elke nacht om 6 uur slapen en sta 's ochtends om tien uur op. Ik speel na mijn werk bij Gamekings nog zeker 7 uur per dag en ik denk dat ik dicht tegen een burn-out aanzit. Zo veel games en zo weinig tijd! Klinkt zwaar, toch?
Maar het wordt nog veel zieker. Want terwijl ik elke minuut van de dag opspaar om die vette nieuwe games te spelen, komen er ook een aantal regelrechte B-titels voorbij. Deze Destroy All Humans 2 is zo'n spel. Een game die ik in de zomer rustig een paar weken zou kunnen spelen maar THQ maakt een grote fout door de game nu uit te brengen. Wie gaat er zoiets kopen als er zoveel echt vette games in de winkels liggen?

WEER DIE ALIENS!

Maar de review dus. Ik weet niet of je het eerste deel gespeeld hebt maar als dat zo is dan weet je dat de aarde wordt aangevallen door een buitenaards volk. De aliens zaaien dood en verderf maar begrijpen in de tussentijd weinig van de aardbewoners.



"Make Love"... maar natuurlijk nooit met een kletsnatte vibrator...

Gelukkig is er de kleine alien Crypto die wel een poging waagt om de mens te doorgronden. Met zijn psychic powers kan hij niet alleen de uiterst vermakelijke gedachten lezen van de mensen maar ze ook allerlei vreemde dingen laten doen.

Vergeet dus dat eerste deel en als je echt geen genoeg kunt krijgen van die maffe humor en dat Mars Attacks! gevoel dan raad ik je van harte aan om deze Destroy All Humans 2 eens te checken. Maar wacht daar [illegible] even mee tot ie in de uitverkoop is want ik denk dat je op dit ogenblik je tijd beter kunt besteden aan alle topgames die in de winkel [illegible]en.



DESTROY ALL HUMANS 2

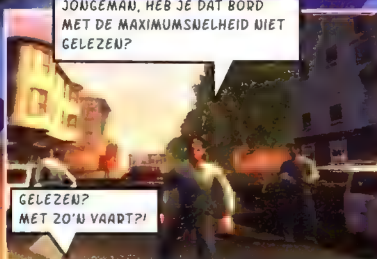


"VERGEET DAT EERSTE DEEL."

BEST NOG WEL OKÉ

Destroy All Humans 2 is op meerdere vlakken verbeterd. Zo is er eindelijk een multiplayer waarin je de game co-op kunt spelen. Er is een veel uitgebreider scenario dat je voert langs alle clichés uit de jaren '50; denk aan de Koude Oorlog, de hippies en de CIA. En zo kan ik nog wel eventjes doorgaan. In het kort zou je kunnen zeggen dat Pandemic Studio eindelijk de game heeft gemaakt die ze de eerste instantie al hadden moeten maken.





PSYCHIC METER

In dit tweede deel speel je weer met Crypto maar gelukkig is er een oplossing gevonden voor de tergende Psychic meter (zie screen) die in het eerste deel eerst vol moest zijn, wilde je gebruik kunnen maken van je krachten. De meter is nu weg, evenals de stomme verhaallijn en de tergende opdrachtjes waarbij je een kwartier moest rondlopen voordat je gevonden had wat je zocht.



HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

CONCLUSIE

Deze middelmatige game zou het nog wel aardig doen in de zomer maar valt in het hoogseizoen volledig in het niet bij de grote jongens.


BORIS

SCORE 75

Hier ga je je in ieder geval langer mee vermaken dan met het tergende eerste deel.

DESTROY ALL HUMANS 2
XBOX / PLAYSTATION 2
1 SPELER
PANDEMIC / THQ
OUT NOW

16+



SUPER MONKEY BA



Jurjen geeft elk spel met apen en kleurige omgevingen standaard een Gold Award, dus ook deze nieuwe Monkey Ball. Toch vroegen we hem ook nog wat te vertellen over zijn beleving van het spel.

Eigenlijk is er niet zoveel veranderd sinds de eerste Monkey Ball, die ik een paar jaar geleden beloonde met 95 punten (apen, kleurige omgevingen, altijd goed).
Je bestuurt een aap in een bal, oh nee toch niet; je bestuurt de omgeving om de aap in de bal naar de finish te rollen.
In vorige versies kon je de omgeving kantelen door de analoge stick van de controller te bewegen, dit keer kantel je de omgeving door simpelweg de afstandsbediening in je hand een beetje naar links, rechts, voorwaarts of achterwaarts te kantelen.
Ditmaal kun je ook springen, met een druk op de A-knop van diezelfde afstandsbediening.

APEKOOL

Er bestaan nog steeds mensen die denken dat je wild zwiepende bewegingen moet maken om een spel als dit te kunnen besturen. Apekool natuurlijk.
Je zou me eens moeten zien zitten, achterover geleund op m'n witte bank. De afstandsbediening in de linker hand, ontspannen op het bovenbeen gelegd. Kleine bewegingen met mijn pols om te rollen en met mijn duim om te springen.
De rechterhand was vrij voor een koel blikje Pepsi Max, soms legde ik hem even op mijn hoofd, lekker koel.

VLOEKEN

De eerste werelden (met elk acht levels, een bonuslevel en een eindbaas) zijn leuk voor non-gamers. Na amper twee uurtjes spelen had ik wereld vier al bereikt. Voor doorgewinterde apenrollers begint het spel eigenlijk pas in wereld vier. Meteen al het eerste level bracht me naar het puntje van de bank. Ik moest de aap een lang stuk rechtdoor laten rollen, iets wat met de analoge stick heel eenvoudig was, maar de kantelbesturing met de afstandsbediening bleek minder controle te bieden. Ik wiebelde en slingerde en donderde tientallen keren in de diepte.
Vloeken lucht op, en dat is maar goed ook, want anders had ik die apenbal eens wat werkelijk innovatieve bewegingen laten maken door die hoerige afstandsbediening dwars door dat patserige plasmascherm te steken.

HAAT-LIEFDE VERHOUDING

Het grappige: alle andere levels van wereld vier lagen al open (behalve het bonuslevel en de eindbaas), dus ik had zo een veldje verder gekund.
Maar als je eenmaal met een level in Banana Blitz bent begonnen, wil je er gewoon niet meer mee stoppen, ook al rol je wel eens rakelings langs de rand van de waanzin.
Een moeilijk level dwingt je een relatie met zo'n level aan te gaan. Een haat-liefde verhouding die zal duren tot je bekend bent met elke hobbel, elke bobbel en elk automatisch verschuivend platform.
Mijn grootste vijand in Super Monkey Ball huist nooit in de omgeving maar altijd in mijn hoofd, en zijn naam is ongeduld.

ZITTEN

Maar met die wetenschap was ik er nog niet.
Op een gegeven moment ging ik zelfs staan omdat ik dacht dat het level hierdoor gemakkelijker gehaald zou worden. Geloof me, als je gaat staan om beter te kunnen spelen, kun je zo'n level beter even laten zitten.
Ik zette het lege colablikje op tafel, ging plassen, waste mijn handen, ging weer zitten, pakte de afstandsbediening en rolde de bal met chirurgische precisie over de hindernisbaan naar de finish. In één keer, zonder met mijn ogen te knipperen. Yes, yes, yes, pot-vol-apen, wat een heerlijk gevoel van voldoening. Ik was opgesprongen met de Wii-afstandsbediening als een trofee in mijn vuist omhoog gestoken. YES! Level vier-twee, komt u maar!

ENORME TIETEN

Het is duidelijk, vanaf wereld vier moet er gebikkeld worden. Vijf, zes, zeven, acht, ik bikkelde met omgedraaide maag en gekrulde tenen, terwijl ik zweette uit lichaamsdelen waarvan ik het bestaan nooit had vermoed.
Als je werkelijk bent vastgelopen, wil het, behalve plassen, ook wel eens helpen een andere aap te kiezen, want dit keer zijn er zes die behoorlijk variëren in gewicht, snelheid en springkracht.
De eindbaas van wereld zes is een operazangeres met enorme tieten en een vissenkop, je moet bovenop haar microfoon springen terwijl ze op de maat van breakbeats haar toonladders oefent om de omgeving te vernietigen - maar ook voordat ik dit monster bereikte wist ik al dat ik de beste Monkey Ball ooit aan het spelen was.

LAUWE PALING

Geloof het of niet, de besturing blijkt na enige oefening nauwkeuriger dan die met een analoge stick. Het voelt allemaal top-notch, geil en soepel als seks met een lauwe paling.
De levelontwerpen zijn van het goddelijke soort, vergelijkbaar met de beste uit het eerste deel.
Het zijn geen gimmick-gevulde speeltuinen maar strak lineaire hindernisbanen met een kop en een staart. Je beleving wordt van begin tot eind op even subtiele als aangrijpende wijze gedirigeerd door



Zo is het eigenlijk toch een roltrap.



Zie je hoe slordig die aap is, hij laat die kogel overal slingeren.

LL: BANANA BLITZ

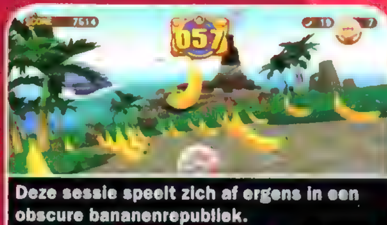
"HET VOELT ALLEMAAL ZO SOEPEL ALS SEKS MET EEN LAUWE PALING."

treffend geplaatste hindernissen, waarvan sommige dit keer ook in je richting komen waggelen (kwallen, blobmonsters en ander gespuis). Prachtig, prachtig, prachtig, alles van de hoogste kwaliteit, precies zoals ik het graag heb.

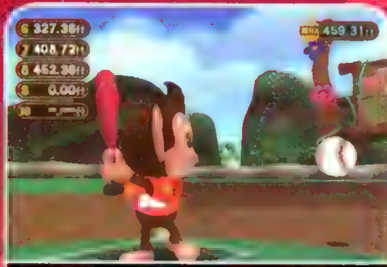
SUCCES

Wanneer je de martelingen van wereld acht hebt overwonnen, kun je weer terug naar het begin. Speel elke wereld nog maar eens, maar nu zonder continues te gebruiken. Alleen door hierin te slagen kun je de meest extreme kwellingen in wereld negen bereiken. Als je wilt weten of hier nog een wereld tien op volgt: ga je gang. Ik wens je veel succes.




Deze sessie speelt zich af ergens in een obscure bananenrepubliek.


Wat heeft die aap gedronken? Dat beest is als een balletje!


Dat honkbal is maar een vreemde sport met z'n 'stootslagen', 'wilde worpen'... en ook bij 'twee wijd' zet ik m'n vraagtekens.

HALEN ALS

- Je de eerste apenroller ook zo vet vond.
- Je graag games speelt waarvan de besturing helemaal klopt.
- Je schijt hebt aan slechte minigames.

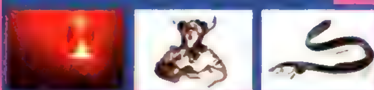

Die kunnen straks wel een paracetamolletje gebruiken.



NIEUW! NU NOG KLEURIGER!

We weten ondertussen wel dat spellen voor de Wii op visueel vlak weinig meer bieden dan spellen voor de GameCube, maar toch vind ik Banana Blitz er erg aantrekkelijk uitzien. De kleuren zijn luider, warmer en harder dan je zou verwachten. Wereld zeven doorrolde ik met brandende ogen, omdat de levels omgeven worden door vlammende lavalampeffecten die ik ook al in Mario Galaxy tegenkwam. En nog nooit in een Cube-spel, tenminste niet zo kleurig.

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ



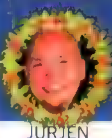
STERF, BAUHAUS ENTERTAINMENT, STERF

Wauw, er zijn maar liefst vijftig minigames toegevoegd! Van deze vijftig minigames wil ik er dertig kwalificeren als kut en vijftien als zwaar kut. De andere vijf zijn wel aardig, maar ook deze boeien niet langer dan een minuut of twee per stuk. Zo goed en doeltreffend als het hoofdspel is uitgewerkt, zo slecht en miserabel zijn de minigames. Ze werden dan ook niet door Sega ontwikkeld, maar door een club die zich Bauhaus Entertainment noemt.
Het is voor mij onbegrijpelijk dat Sega het verder zo smetteloze Banana Blitz door die Bauhausers met vijftig apendrollen heeft laten beschijten.
Dit zaakje stinkt.



CONCLUSIE

De toevoeging van vijf apen, de springknop en natuurlijk de heerlijk voelende besturing, blazen het vertrouwde concept genoeg nieuw leven in om hiervan een absolute aanrader te maken. Topkwaliteit alom, maar alleen in het hoofdspel.


JURJEN

SCORE 90

Een goede speler kan in een uur of tien het einde van wereld acht halen. Het ontgrendelen van wereld negen en tien duurt minstens een keer zo lang. En dan begint het pas...

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ
Wii
SEGA / ATARI
1 SPELER
(MINIGAMES 1 - 4 SPELERS)
OUT NOW
3+



VOETBALMANAGER

Toen we niet een maar vier voetbalmanager games tegelijk binnengekregen, brak ons het angstzweet uit op de redactie. Wie van de redacteuren had überhaupt tijd genoeg om hiermee aan de slag te gaan? Niemand dus. Vandaar dat we de hulp inschakelden van een ouwe rot in het vak, namelijk good old Skate.

LMA MANAGER'07

Ook met deze nieuwe editie heeft Codemasters weer voor laagdrempeligheid gekozen. Van de vier manager games is deze veruit de makkelijkste om in te stappen.

LMA Manager is niet alleen de meest toegankelijke game van de vier, het is ook de game met de minste speelbare leagues (acht landen) maar gelukkig is de database van spelers groot genoeg om je lang bezig te kunnen houden met scouten naar jonge talentjes en slim zakendoen.



HET BEKENDE WERK

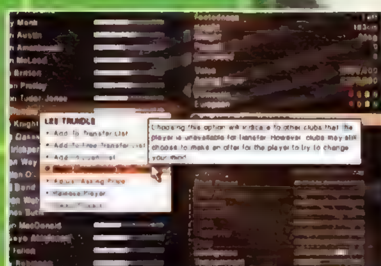
De interface is zo goed als onveranderd gebleven ten opzichte van het vorige deel. Na een half uurtje weet je precies wat je te doen staat en hoe de vele menuutjes met je shoulder buttons en analoge sticks te doorlopen.

De inmiddels bekende trainingsopties en mogelijkheden om je stadion uit te breiden zijn ook weer terug te vinden, evenals de wedstrijden die je dankzij de 3D match engine kunt bekijken en waarbij je met een simpele druk op de knoppen invloed op de tactiek op kunt uitoefenen.

RAMMELT

In grafisch opzicht zijn die matches zeker het aanzien waard maar die spelers, wat doen ze daar af en toe in godsnaam? Ballen die zomaar van hun voet af springen, gasten die vanuit de verdediging naar het vijandelijke doelgebied dribbelen en ongehinderd kunnen scoren, spelers die na het maken van een sliding meteen weer op beide voetjes staan; nee, op dit vlak rammelt LMA aan alle kanten.

En over rammelen gesproken: het transfersysteem in deze game gaat soms echt helemaal nergens over. Zo worden er om de haverklap grote namen getransfereerd waarvan je in real life totaal niet verwacht dat ze van club zouden veranderen. Kijk, en dat zijn nou net die dingetjes die het verschil maken tussen een aardige en een hele goede footiemanager game.



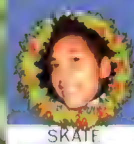
Lee Trundle mag tegen geen enkele prijs weg. Das logisch hè?

HALEN ALS

- Je niet overdonderd wenst te worden door een berg statistieken.
- Je niet te veeleisend bent wanneer het aankomt op footiemanagers.
- Je niet wilt dat de minste of geringste foute beslissing je meteen de kop kan kosten.

CONCLUSIE

Het geheim van een goede footiemanager game is dat je te allen tijde het gevoel hebt met de juiste deal te maken te hebben, en dat is in deze nieuwe LMA-editie lang niet altijd het geval.



SCORE 66

Ondanks de niet al te hoge moeilijkheidsgraad blijft LMA toch verbazingwekkend lang aan je trekken. Hier ben je zeker een paar maanden zoet mee.

LMA MANAGER 2007
PC / PS2 / XBOX 360
CODEMASTERS
1 SPELER
OUT NOW

3+



FIFA MANAGER 07

EA's nieuwste deel is er in heel wat opzichten op vooruitgegaan. De game is uitgebreid, misschien wel té uitgebreid...

Het is absoluut een goede zaak dat het transfersysteem in FIFA Manager 07 meer uitgediept is en er complexere deals gesloten kunnen worden, dat jeugdspelers een grotere rol spelen, dat de 3D match engine een stuk beter in elkaar steekt en dat het nu ook mogelijk is om in de Player Career mode een al dan niet bestaande speler onder je hoede te nemen en hem zelf te trainen en te besturen, in de hoop hem uiteindelijk terecht te kunnen laten komen bij een topclub. In mijn ogen een hele toffe feature.

DOEL VOORBIJ

Alleen: is het nu echt nodig om je coach bijvoorbeeld met vrouw en kinderen op te zadelen en hem de mogelijkheid te bieden om steeds luxere huizen, auto's en cadeaus voor het vrouwtje te kopen? Ik betwijfel het.

Dat neemt niet weg dat FIFA Manager 07 dankzij enkele unieke features dichterbij de Football Manager-reeks is gekomen, al blijft er zonder meer sprake van een duidelijke achterstand op deze door velen geroemde topper.



Ajax - Chelsea 1-0... Kunnen we even inzoomen op Mourinho?



Kost ie maar 725.000 pond? Doe mij er maar twee dan.

HALEN ALS

- Je geilt op licenties.
- Je zoekt naar een mix tussen LMA en FM 2007.
- Je vrouw en kinderen wilt.

CONCLUSIE

Als EA verder uitdiept wat echt belangrijk is in een footiemanager en overbodige opties laat voor wat ze zijn, gaat FIFA Manager in de toekomst misschien een geduchte tegenstander worden van Sega's manager-reeks.



SCORE 74

Ook deze game blijft uitdagend genoeg om vele maanden mee bezig te zijn. Er is gewoonweg niet veel mis mee.

FIFA MANAGER 07
PC
ELECTRONIC ARTS
1 SPELERS
OUT NOW

3+



GAMES

SKATE EVEN TERUG OP HET OUDE NEST

"HET GEHEIM VAN EEN GOEDE FOOTIEMANAGER IS DAT JE TE ALLEN TIJDE HET GEVOEL HEBT MET DE REAL DEAL TE MAKEN TE HEBBEN."

CHAMPIONSHIP MANAGER 2007

Arme Eidos. Het bedrijf heeft nog wel de naam, maar niet het team (Sports Interactive) dat verantwoordelijk was voor de meest complete en verslavende footiemanager-reeks aller tijden.

Inmiddels is Beautiful Game Studios alweer toe aan hun derde deel uit de CM-serie, en na een slecht debuut en een matige opvolger, lijkt het er nu op dat men eindelijk op het juiste spoor terecht is gekomen.

WELKOM

Het werkt niet bepaald in het voordeel van deze game dat de interface er nogal saai uitziet, en dat navigeren door de verschillende menu opties af en toe een regelrechte pain in the ass is.
Daar staat tegenover dat de toevoeging van peptalk, een geldschieter en Pro Zone (een systeem om wedstrijden gedetailleerd te analyseren) zeer welkom genoemd mag worden.
Toch rammelt er nog wel aan deze game. Wedstrijden tussen clubs uit de top 3 van een league die eindigen in 6-1? Transfers die om de meest idiote redenen afgeblazen worden? Dit zijn momenten die me het gevoel gaven nog steeds met middelmaat van doen te hebben.

Het middenveld oefent vast voor Domino Day 2007



Pro Zone geeft je een kijkje in het boekje van Van Gaal.

HALEN ALS

- Je houdt van tot in de puntjes uitgewerkte statistieken.
- Je wilt weten waar mannen als Arsène Wenger en Foeke Booy hun mosterd halen (Pro Zone).
- Je nog steeds denkt dat Sports Interactive verantwoordelijk is voor deze serie.

CONCLUSIE

CM zit absoluut op het goede spoor maar heeft nog een lange weg te gaan eer het ook maar een beetje in de buurt komt van Football Manager.



SKATE

SCORE 71

Ook met CM 2007 kun je aardig wat maandjes aan de slag. Tot enkele collega managers je attenderen op het feit dat je toch echt de verkeerde game in je bezit hebt.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2007
PC / PS2 / XBOX360 / XBOX / PSP
BEAUTIFUL GAME STUDIOS / EIDOS
1 SPELER
Q1 2007 (PC VERSIE OUT NOW)
3+



FOOTBALL MANAGER 2007

Sports Interactive slaagt er al jaren in om de solide basis die ooit gelegd is, beetje bij beetje uit te bouwen, en met de nieuwste editie is het weer niet anders.

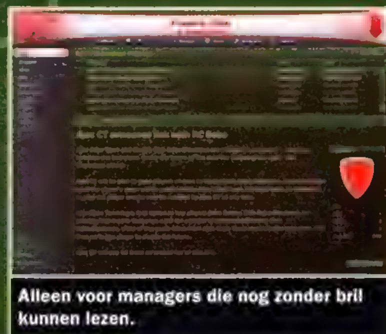
Een belangrijke vernieuwing in FM 2007 is de nadrukkelijke aanwezigheid van de directie, die er nu voor kan zorgen dat spelers uit jouw team, zonder dat jij er invloed op kunt uitoefenen, verkocht worden. Het is zelfs zo dat de hoge piefen in staat zijn om de club in de verkoop te gooien. Zo'n overname kan weer invloed hebben op jouw positie als manager. Verder kunnen ze uitbreidingen van het stadion en deals met spelers tegenhouden.
Heerlijk, dat soort dingen. Ze verduidelijken nog maar eens hoe opportunistisch het voetbalwereldje in elkaar steekt, en dat jij als manager uiteindelijk ook maar een passant bent.

SCHORSING

Ook hier spelen jeugdspelers een grotere rol dan ooit, en is de match engine weer een flink stuk verbeterd en uitgebreid. Zo kun je nu geschorst worden door de bond omdat je je niet netjes gedragen hebt.
Je relatie met spelers speelt nu een belangrijkere rol omdat je nu stuk voor stuk gesprekken met ze kunt voeren indien ze zich niet gelukkig voelen bij de club. Ja, die verwende nesten van tegenwoordig moet je echt met fluwelen handschoenen aanpakken, voor ze gaan janken en in de media gaan lopen verkondigen dat ze weg willen. Mietjes!

DE STERKSTE

Nog een belangrijke vernieuwing is de mogelijkheid om samenwerkingsverbanden met andere clubs aan te gaan. Erg handig als je jonge spelers wilt laten rijpen.
Zo zou ik nog wel even door kunnen gaan, maar het lijkt me duidelijk dat FM 07 op bijna alle fronten boven de rest uitsteekt.
De menuutjes zijn makkelijk te doorlopen, de database is gigantisch (al zitten er foutjes in en heeft men niet de licentie van het Nederlands elftal), de wedstrijden tonen een realistisch spelbeeld en het belangrijkste van alles: je hebt werkelijk het gevoel controle over het competitieverloop te hebben.
Dat maakt deze footiemanager wederom de sterkste van het hele stel.



Alleen voor managers die nog zonder bril kunnen lezen.

HALEN ALS

- Je echt het gevoel wilt hebben invloed uit te oefenen op je team.
- Je hard gaat op veel, maar niet té veel statistieken.
- Je geen sociaal leven hebt en die behoefte ook niet voelt.

CONCLUSIE

Dit is footiemanagement zoals footiemanagement hoort te zijn. Football Manager is en blijft de absolute koning binnen het genre.



SKATE

SCORE 90

Deze game blijf je, net als z'n voorgangers, spelen tot de volgende editie uitkomt. Ook nu nadert ie namelijk weer de perfectie.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2007
PC / MAC / XBOX360 / PSP
SPORTS INTERACTIVE / SEGA
1 SPELER
OUT NOW
3+

F.E.A.R.

JAN HEEFT DE BROEK WEER VOL

Een dik jaar na het debuut van deze uitstekende horror-shooter op PC, doet F.E.A.R. de Xbox 360 aan. Jan ging weliswaar op herhalingsoefening maar schrok zich toch weer het apelazarus.

F.E.A.R. was een beest van een shooter: angstaanjagend, spannend, chaotisch, meeslepend, agressief en, letterlijk en figuurlijk, slopend.
In de maanden na de release van Monolith's mix van Japanse horror en intense shootouts ging de verkoop van 3D kaarten en interne geheugen wereldwijd omhoog want er was een pittige hardwareconfiguratie nodig om van alle toeters en bellen te kunnen genieten.
Op de Xbox 360 heb je daar geen last van. Je schuift de game in de lade, en het is knallen en je de pleuris schrikken geblazen wanneer Alma in haar bloedrode jurkje weer een aantal SWAT leden in reepjes scheurt of het bloed uit de plafonds begint te lekken.




Dat wordt schuilen want zo'n blaadje op je knar... dat wil je echt niet.

ANGST VOOR HERHALING

Hoewel de PC versie grafisch top of the bill blijft, is F.E.A.R. ook op de 360 een genot om naar te kijken. De gameplay doet daar gelukkig niet voor onder: de combinatie tussen freaky horrormomenten en intense schootouts houdt je op het puntje van je stoel.
Vooral de A.I. is en blijft indrukwekkend. De manier waarop vijanden je insluiten, samenwerken en dekking zoeken blijft uitdagend tot op het bot.

ONLINE ANGST

Natuurlijk kun je je ook weer uitleven in verschillende online speltypen. Helaas is de bediening daarbij soms net iets te gevoelig en bleek de game zo nu en dan te crashen.
Fun is de multiplayer desondanks wel, al kan de rechttoe, rechtaan gameplay in geen enkel opzicht tippen aan Gears of War, dat een nieuwe standaard op de 360 heeft gezet.

> "UITDAGEND TOT OP HET BOT."

Wellicht omdat ik de game voor de tweede keer speelde, viel me nu het repetitieve karakter van het leveldesign duidelijker op. Iets meer variatie had geen kwaad gekund; ik bleef spurten door donkere kantoorpanden, schimmige warenhuizen, grijze pakhuizen en zwarte gangen. En ook al kun je behoorlijk destructief te werk gaan, waarbij glasscherven, houtsplinters, stucwerk en allerlei andere shit je om de oren vliegt; de omgeving waarin dit alles zich afspeelt wordt snel eentonig.

Neemt niet weg dat F.E.A.R. een van de beste PC naar console overzettingen is die ik ken, en de game als zodanig een jaar na dato nog allerminst aan overtuigingskracht heeft ingeboet.

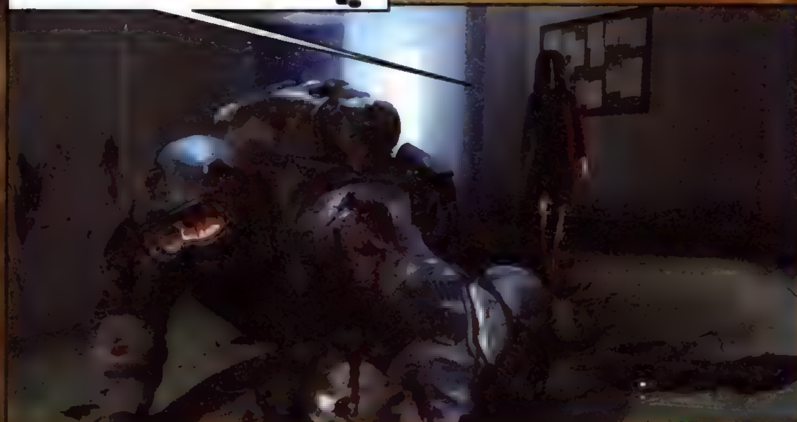
HALEN ALS

- Je Gears of War alweer hebt uitgespeeld.
- Je bullet-time een van de beste spelinnovaties aller tijden vindt.
- Je de PC versie al had willen spelen, maar je ouwe beessie het niet trok.

EXTRAATJES

Als je de PC game al kent, is het wat onzinnig om de 360 versie opnieuw te spelen, hoewel de 360 spelers wel een paar leuke extraatjes krijgen.
Zo is er een nieuw wapen alsook een bonusmissie, maar die laatste is zo beperkt dat het woord bonus te veel eer is.
Veel leuker is de Instant Action mode. Hier word je random in een door de computer gegenereerd level gedropt met wisselende opdrachten, vijanden en een aftikkende klok. Voer binnen de tijd je opdrachten uit, dood zoveel mogelijk tegenstanders, doe dit in stijl... overal krijg je punten voor. De totale optelsom van je acties kun je posten via Xbox Live op leaderboards.









CONCLUSIE

Shooter fans met een Xbox 360, luister aandachtig: heb je F.E.A.R. op PC gemist, haal deze game dan nu in huis!





De singleplayer heb je in pak 'm beet tien uur doorgespeeld, de Instant Action mode houdt je dan nog wel even bezig en dan is er nog de multiplayer.

F.E.A.R.
XBOX 360
DAY 1 STUDIOS / VIVENDI GAMES
1 - 16 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW
18+

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

POWER UNLIMITED GOLD

Ubisoft had wat goed te maken na het zwaar tegenvallende Lockdown. Gelukkig begrepen ze dat zelf ook en hebben ze de Rainbow Six liefhebbers dit keer op een fatsoenlijk spel getrakteerd.

Rainbow Six Vegas begint in Mexico. Dat is even schrikken want je verwacht natuurlijk roulettetafels, neonverlichting en gokkasten maar in plaats daarvan sta je weer in dezelfde Midden-Amerikaanse straatjes die je ook al in Ghost Recon Advanced Warfighter hebt gezien.
De reden voor deze locatie wordt maar half verklaard door een vaag verhaal dat geen enkele moeite doet om de standaard clichés over terroristen te omzeilen. Dat is eigenaardig want de hele Tom Clancy naam stamt uit de periode dat de toonaangevende schrijver zich hoogstpersoonlijk met het verhaal bemoeide. Die dagen lijken echter voorbij of de creatieve kraan is dichtgedraaid bij meneer Clancy want van een boeiend verhaal moet Rainbow Six Vegas het in ieder geval niet hebben.

IN DE KAST

Daarnaast is de openingslocatie op z'n minst eigenaardig te noemen. Had Ubisoft Montreal nog een paar Mexico leveltjes in de kast liggen? Waarom zouden ze een oude locatie recyclen als er zulke vette nieuwe levels in de game zitten? Want geloof mij maar: Ubisoft Montreal heeft zichzelf overtroffen in het ontwerp van de latere levels (die overigens wel gewoon in Las Vegas spelen).
Het Casino level bijvoorbeeld is werkelijk schitterend en ook het Chinese restaurant ziet er zo fokking gedetailleerd uit dat ik echt zo nu en dan even stil heb gestaan om naar al de details te kijken.



Een vrouw met facial hair? Scheer je nou gauw weg!


Oooooh, je mag alleen naar binnen schieten door de ingang!

UNREAL ENGINE

Rainbow Six Vegas draait op de gloednieuwe Unreal 4 engine van Epic; dezelfde engine waarop ook Gears of War draait. En ook al zijn het twee totaal verschillende titels, het is wel gelijk duidelijk dat beide games een overvloed aan kwaliteit bezitten.
Het gebruik van zo'n kwalitatief hoogwaardige engine leidt niet alleen tot realisme op grafisch gebied, maar vindt in het geval van RBS Vegas ook z'n weerslag in de levensechte actie. De gedragingen van je teamleden en tegenstanders evenals de wapens en het gebruik ervan doen de werkelijkheid nergens geweld aan.
Het grote verschil met een game als Gears of War zit hem in het tempo. Rainbow Six is een game waarin de actie kort en hevig is. Je kiest positie met je team, doet wat spionagewerk met een cameraatje dat onder de deur door kan kijken om te zien wie er in een bepaalde kamer aanwezig is, en met één druk op de knop blaast je team de deur open, gooit een fraggrenade naar binnen die iedereen verblindt en voordat de boeven weten wat er aan de hand is, liggen ze dood op de grond.
Je teamleden geven bijna altijd de doorslag. In het begin zul je misschien de neiging hebben om ze (letterlijk) een beetje achter te houden, ook omdat je misschien bang bent dat ze je voor de voeten lopen, maar al snel staan ze zij aan zij naast je om je te voorzien van die broodnodige rugdekking.
Overigens heb je, in tegenstelling tot eerdere Rainbow Six games, maar twee collega's in je team en dat is wel even wennen.

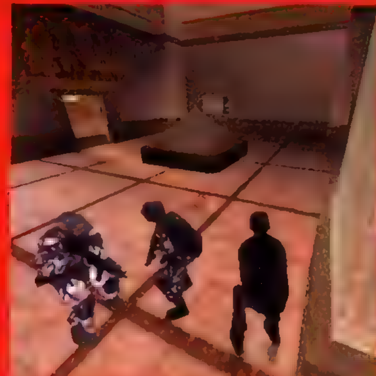

Zo'n verrassingsaanval in een casino blijft altijd een gok.

MULTIPLAYER

De singleplayer mode is vet maar vooral in multiplayer komt deze titel tot z'n recht. Via Xbox Live kun je deathmatch-achtige modes kiezen en natuurlijk is er een co-op mode, die je met vier man tegelijk kunt spelen. Dat maakt de geweldige actie nog intensiever, en ik zweer je dat de shootouts beter zijn dan alles wat je tot nu toe gespeeld hebt via Xbox Live.
Kies een zware moeilijkheidsgraad en de game voelt aan als de zaterdagse kruiswoordpuzzel in de

WAAR GAAT DE SERIE HEEN?

De Rainbow Six serie behoort zonder twijfel tot een van mijn meest geliefde game series aller tijden. Misschien zijn de eerste Rainbow Six en het tweede deel (Rogue Spear, zie screen) wel de beste tactische shooters ooit gemaakt.
Het waren beide PC games waarin de nadruk lag op extreem realisme. Eén gericht schot en je was dood. Elk level bestond uit een andere situatie waarin iemand gegijzeld was of terroristen een gebouw hadden overgenomen of een combinatie hiervan. Dit systeem werd tot Rainbow Six 3 gehanteerd al werden je teams wel steeds kleiner.
De laatste jaren zie je een verschuiving en begint de serie steeds meer op die andere shooter van Ubisoft, Ghost Recon, te lijken. Dat levert veel meer actie en spektakel op maar helaas wordt er ook wat ingeleverd op het realisme.
Dat zal niet iedereen even leuk vinden en ik moet eerlijk zeggen dat ook ik op twee gedachten hink. Aan de ene kant ben ik echt onder de indruk van de grafische kwaliteiten van Vegas maar aan de andere kant had ik graag nog meer opties gehad om een vijandelijk gebouw te bestormen en terug te veroveren.
De verwachting is dat de serie nog meer de actie kant op zal gaan en ik weet niet of dat goed is; er zijn per slot van rekening al genoeg shooters waarbij je aan anderhalve hersencel genoeg hebt om de game uit te spelen.



BORIS BALANCEERT TUSSEN LEVEN EN DOOD

VEGAS

"ALS JIJ RAINBOW SIX SERIEUS NEEMT, DAN NEEMT DE GAME JOU OOK SERIEUS."

NRC. Hier worden de mannen van de leeghoofden onderscheiden en een tactische beslissing moet weloverwogen en perfect uitgevoerd worden anders kun je net zo goed Frogger op je Commodore 64 emulator gaan spelen want dan maakt het toch allemaal geen ene moer meer uit.

LEVEN EN DOOD

Het is de bedoeling dat je Rainbow Six serieus neemt, dan neemt de game jou ook serieus en zul je zien dat je in no-time het verschil weet tussen een SPAS12 en een Glock 18 en, beter nog, je zult weten hoe deze wapens optimaal gebruikt kunnen worden en welke wapens het beste zijn in bepaalde situaties. Rainbow Six Vegas draait om realisme en dat zie je niet alleen terug in de fontein van het Bellagio hotel die er precies zo uitziet als in het echt. Nee, het draait vooral om realistische scenario's waarbij ook de A.I. zich goed gedraagt. Speel de game daarom (ook) op de zwaarste moeilijkheidsgraad en ervaar hoe het is om "on the edge" te opereren; situaties waarin een seconde een eeuwigheid kan lijken en niet zelden het verschil maakt tussen leven en dood.

DE ROOTS

Rainbow Six Vegas doet een heleboel dingen goed en de minpunten zijn te futiel om te noemen; maar als ik één ding mag wensen dan is het dat deze serie zijn hardcore roots nooit meer zo verloochent als in het vorige deel. De serie is teruggekeerd naar de hardcore strategische actie waar het groot mee is geworden en dat mag Ubisoft nooit meer loslaten.



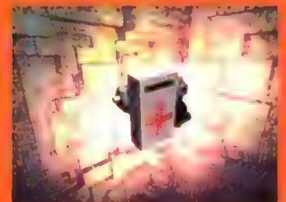


HALEN ALS

- Je van goede shooters houdt.
- Je van realistische shooters houdt.
- Je van hardcore shooters houdt.

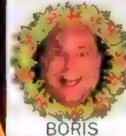
AUTO HEALTH

Alle next-gen shooters die enige waarde hechten aan vernieuwing, hebben één ding met elkaar gemeen: het nieuwe health systeem.
Vergeet de balkjes, de energiemeters en de verbanddoosjes om je health te regenereren; vanaf nu bestaat er auto-health. Hierbij wordt je gezondheid automatisch weer hersteld als je even dekking zoekt en tot tien telt.
Call of Duty 2 begon ermee en sindsdien zagen we dit systeem al terug in Gears of War en nu dus ook in Rainbow Six.
Goed nieuws want als je er over nadenkt dan is het ook belachelijk dat je midden in de strijd op zoek moet gaan naar verbanddoosjes of pillenpotjes.



CONCLUSIE

Rainbow Six Vegas is een fantastische game die de vieze smaak van voorganger Lockdown volledig wegspoelt.



BORIS

SCORE 90

Uitgespeeld in twaalf uur. Daarna is het multiplayeren geblazen.

RAINBOW SIX: VEGAS
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
SINGLEPLAYER + MULTIPLAYER: 16 SPELERS ONLINE
OUT NOW

16+



MAARTEN STEVEN BORIS NIELS JAN JJ

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

JEROEN WIL GOUDEN HAREN

Er verschijnt steevast een glimlach op Jeroen's gezicht als er een Dragon Ball Z game op de redactie binnenkomt. Dan pakt hij snel een enveloppe, steekt de CD erin en verstuurt 'm naar Steven. "Daar ben ik weer mooi aan ontsnapt", grijnst ie dan altijd. Helaas voor hem had Steven deze maand vakantie...

Het grootste probleem dat ik met Dragon Ball Z games heb, is dat ik ze niet weg kan leggen als ik er eenmaal aan begonnen ben, en daarom neem ik mezelf altijd in bescherming. Dit keer kwam ik er echter niet onderuit met als gevolg dat ik menig avond door m'n vriendin achter de PS2 vandaan getrokken moest worden om te gaan slapen. Eigenlijk best wel vreemd, want in feite is DBZ gewoon een hele simpele beat 'em up.

> "VOOR EEN ECHT GOEDE BEAT 'EM UP BEN JE HIER AAN HET VERKEERDE ADRES."

Het zit 'm dan ook vooral in de sfeer, een sfeer die je wel moet kunnen waarderen want voor een écht goede beat 'em up ben je hier aan het verkeerde adres.



SIMPEL

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2 bestaat uit simpele één tegen één gevechte, waarbij het slechts een kwestie is van knoppencombinaties uit je koppie leren en niet vergeten je personage tijdens het spelen op te laden.
Wat deze game echter heel goed doet, is je het gevoel geven de animé na te spelen. De gevechten vinden plaats in bekende gebieden en dankzij het grafische stijltje komt de tekenfilm helemaal tot leven.



De gebieden waarin de vele vechtpartijen plaatsvinden zijn groot en staan vol objecten die tijdens de gevechten kunnen sneuvelen. Na een succesvolle aanval, waarbij je je tegenstander zo'n oplawaai geeft dat hij als een ongeleid projectiel door de lucht suist, zal jouw rivaal dwars door bomen, huizen en zelfs rotsen schieten.



GESTOORD

De verhalen die je in de Story mode kunt volgen, kennen we al en daar steekt een groot minpunt de kop op. Het is niet mogelijk om een Saga naar keuze te kiezen. Nee, je begint wederom bij de Sayian Saga, gevolgd door Frieza, Cell en dan door naar Buu, etc. Dat is jammer, want ik heb geen zin om met de oude Goku te knokken, ik wil meteen in de huid van Gohan kruipen, inclusief zijn glimmende gouden coupe.
Het liefste begin ik meteen aan de Buu Saga omdat ik daar warme herinneringen aan heb, en het is vreemd dat deze mogelijkheid er niet is, aangezien die wel aanwezig was in het eerste deel van de Tenkaichi serie.
De aanpassingen van het vechtsysteem zijn echter wel als positief te bestempelen en leveren onder andere een stuk meer mogelijkheden op tot het kontschoppen van de vele tegenstanders.
Ik werd echter gestoord van het savesysteem (er is geen auto save) waarin ik na iedere gewonnen partij gevraagd werd of ik op wilde slaan en vervolgens of ik het wel zeker wist. Dat is een storende factor in een anderzijds erg vermakelijke game, die wellicht tot de top van de serie gerekend kan worden.

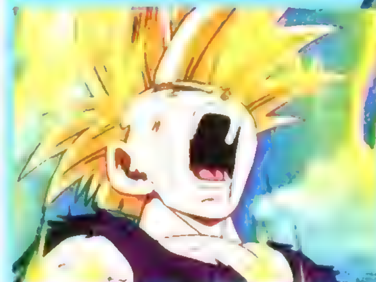
HALEN ALS
- Je een doorgewinterde Dragon Ball Z fan bent.
- Je eigenlijk wel zin hebt een simpele beat 'em up.
- Je hond Piccolo heet.



Altijd lastig: sms'en met handschoenen aan. Maar ja, hij móest per se iedereen laten weten dat ie de vijand definitief verslagen had...

OOG VOOR DETAIL

Aan het einde van elk gevecht zal het mooie sprookjesachtige landschap veranderd zijn in een waar slagveld, compleet met kraters, ingestorte huizen en afgebrokkelde rotswanden.
In het midden van dit alles staat dan slechts één winnaar, met gescheurde kleren en blauwe plekken. Het oog voor detail is werkelijk fantastisch en je ziet dat er met liefde naar de serie is gekeken, tenminste waar het de stijl betreft.



CONCLUSIE

Als beat 'em up kan Dragon Ball Z niet wedijveren met de groten der aarde, maar in z'n soort (eenvoudig maar sfeervol) blaast Tenkaichi 2 zeker z'n partijtje mee.


JEROEN

SCORE **82**

Na een uurtje of twaalf heb je alle Saga's uitgespeeld en kun je je gaan verdiepen in het vrijspelen van de extra's.

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
PLAYSTATION 2
BANDAI NAMCO / ATARI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12+



BROTHERS IN ARMS: D-DAY

JAN BESTORMT NORMANDIË.

Na Medal of Honor, doet nu ook Brothers in Arms de PSP aan. Jan bekeek of de tactische gameplay goed tot zijn recht komt op Sony's handheld.

Ubisoft lijkt een heus eindejaars PSP offensief in te zetten met maar liefst zes titels waaronder ports en bewerkingen van Prince of Persia, Rainbow Six: Vegas en dus ook Brothers in Arms.
Inmiddels is er bij PU en op de bank bij Gamekings een discussie losgebarsten of je überhaupt wel shooters op de PSP moet uitbrengen en tegenstanders hebben één heel sterk punt: het ontbreken van een extra analoge stick.



STAPJE TERUG

Het missen van dit extra pookje is en blijft een doorn in het oog van echte shooter fans. Je kunt je echter tegelijkertijd afvragen of dergelijke handheld-versies wel gemaakt zijn voor echte shooter fans. Anders gezegd, als je BiA al op PC, PS2 of Xbox gespeeld hebt, moet je deze PSP versie dan nog gaan spelen?
Dat hangt van je affiniteit met de BiA serie af. Ik zeg er meteen bij dat spelers die voor het eerst met BiA kennismaken op PSP een stuk minder gereserveerd zullen zijn dan BiA veteranen. Laatstgenoemden zullen de analoge stick waarschijnlijk te erg missen en het gevoel krijgen een stap terug te doen.



Die kogel gaat tussendoor. Hij heeft namelijk zo'n geweer dat ik altijd krijg bij de schiettent op de kermis.

DE LIBERATION METHODE

Was bij Medal of Honor de controle nog enigszins te vergoelijken door de diverse knoppenindelingen en de rechttoe, rechtaan gameplay; bij BiA: D-Day is de gameplay veel tactischer van aard.
Ubisoft verdient een pluim voor de overzetting daar waar het je teammaten en de tegenstanders aangaat. Ze reageren redelijk goed op je commando's en de omver te knallen Duitsers zijn zeker geen rennende schietschijven.
De controles werken redelijk maar toch is het mikken best lastig. En aangezien je in BiA geen dertig kogels met je lijf kunt opvangen, is de game pittig.
Ga je met een lege kop en een objectieve mening de game in, dan valt het kwartje na een tijdje wel maar liever had ik toch gezien dat Ubisoft voor een vette franchise als BiA, de Killzone: Liberation methode had gekozen, vervolgens de geschiedenisboeken erbij had gepakt en er een unieke, perfect op de PSP toegespitste game van had gemaakt.



HALEN ALS

- Je niet het geduld op kan brengen om te wachten op BiA: Hell's Highway.
- Je deze zomer naar Normandië op vakantie bent geweest.
- Je een bikkel bent die ook zonder analoge stick uit de voeten kan.

BROTHERS IN ARMS D-DAY



VOORLOPIG GEEN HEL

Een vervelend berichtje dat onlangs van de telex rolde: Brothers in Arms: Hell's Highway (PS3, Xbox 360 en PC) is vertraagd, en flink ook. De game moet nu voor het einde van Ubisoft's fiscale jaar 2007/2008 verschijnen.
Dit betekent naar alle waarschijnlijkheid dat het spel pas op zijn vroegst na de zomer van 2007 in de winkels ligt.



"MOET JE ÜBERHAUPT WEL SHOOTERS OP DE PSP UITBRENGEN?"

FOUTJE BEDANKT!

In de vorige PU stond MoH: Heroes met een foutieve (80) score, een verkeerde conclusie en een verkeerde tekst.
Aanvankelijk was ik zeer te spreken over MoH Heroes en dat ben ik met enige reserve nog steeds, maar ik heb mijn ingeleverde recensie later herschreven en de game uiteindelijk een 72 gegeven.
Ed snapt niet waar de bewuste hergeschreven pagina is gebleven, heeft zich al op zijn knieën geworpen en zijn nederige excuses gemaakt (en dat is wel eens lekker, want met al die gemiste deadlines is het meestal andersom).
Hoe dan ook, mijn uiteindelijke conclusie over MoH: Heroes luidde: "Medal of Honor naar de PSP brengen was een heldhaftige operatie. Een operatie die EA tot een redelijk einde heeft gebracht, ware het niet dat je de singleplayer campagne gewoon te snel hebt uitgespeeld."
Ed heeft gezegd als boetedoening de lulligste foto die hij van zichzelf kon vinden bij dit kader te plaatsen.
Benieuwd of ie dat doet...



CONCLUSIE

BiA D-Day is een ode aan de eerste twee BiA games. De game is redelijk goed overgezet maar de besturing is voor dergelijke gameplay toch niet precies genoeg.



JAN

SCORE 73

Toen ik halverwege deze game was, heb ik Earned in Blood weer opgestart omdat de game op PC toch een stuk lekkerder speelt.

BROTHERS IN ARMS D-DAY
PSP
UBISOFT
1 - 2 SPELERS
JANUARI 2006

12+



GAMEPLAY 06

PS3 EN Wii GROOTSTE PUBLIEKSTREKKERS IN JAARBEURS

Vier dagen lang (één dag alleen toegankelijk voor pers en retail) stond de Jaarbeurs in het teken van games. En dat heeft Utrecht geweten. Heel Hoog Catherijne was volgeplakt met gamestickers, de NS werd gek van de meute gamers en andere beurzen hadden last van de rij die voor de ingang van de Gameplay-hal stond. Maar fok die gasten: gaming is hot en de rest van de wereld zal er maar aan moeten wennen.
Vele duizenden gamers wisten dit jaar de Jaarbeurs te vinden, vooral aangetrokken door de aanwezigheid van de Nintendo Wii en de PlayStation 3. En ook Nintendo en Sony hebben het geweten, want hun stands werden af en toe bijna afgebroken door enthousiaste gamers. En als we de bezoekers mochten geloven, gaan beide firma's toptijden tegemoet rond 8 december en medio maart (we houden jullie er aan Sony!!!).

Ook de stands van Microsoft en third-party publishers als Ubisoft, EA en THQ trokken massa's gamers. Die vervolgens aangestoken door al het fraais hun portemonnee trokken om Free Record Shop een absolute top-omzet te bezorgen. Maar die gasten hadden het dan ook slim aangepakt door veel games voor mooie prijzen neer te leggen.

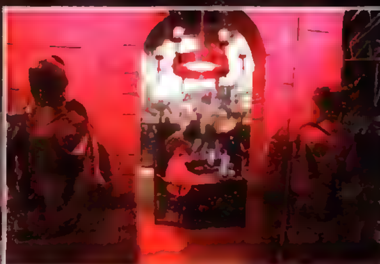
EEN RONDJE LANGS DE STANDS:



POWER UNLIMITED:
Vooral op zaterdag en zondag een gekkenhuis. Boothbabes behoorden tot de beste van Gameplay 06. Jammer alleen dat Muriëlle in alle hectiek haar telefoon verloor...

CD CONTACT DATA (Activision, Midway en Lucas Arts)
Met name Call of Duty 3 scoorde als een dolle. Guitar Hero 2 was de meest populaire game bij de mensen die de beurs opbouwden en normaal nooit games spelen.

PS-GAMES
Tussen al het geweld vormden deze stand een oase van rust waar naar hartelust gekaart werd. De WoW-cardgame gaat huge worden.



GAMES GUIDE / ATARI (Atari, Sega)
Prachtige middeleeuwse stand met ridders die fanatiek hun ding deden. Wie nu nog niet weet dat Medieval 2 Total War een super-RTS is, moet zich snel laten onderzoeken.



ELECTRONIC ARTS
Pong spelen met je voeten in het EA-voetbalstadion was erg populair. Ook het briljante Lost Planet van Capcom scoorde big time.



UBISOFT
Ubisoft had een prachtige ronde stand waar je goed kon gamen en kijken. Jammer dat de toppers Assassins Creed en Brothers in Arms uitgesteld waren. Maar Red Steel en Rainbow Six: Vegas maakten veel goed. Lekkere babes!

SAMSUNG / WORLD CYBER GAMES
Topgamers Handewasser, Krye, Steffan en RvK konden de drukte bijna niet handelen. Toch verloor geen van hen ook maar één game tijdens Gameplay 06! Sterker nog, RvK kreeg zelfs in drie dagen tijd geen enkel doelpunt tegen. Kom op Nederland, een beetje oefenen.

THQ
Grote trekpleister dankzij de worstelring waar de hele dag vette worstelactie te zien was. Ook de nieuwe AMbx techniek van Philips (je voelt de game!) sleurde veel gamers de stand in.



SONY PLAYSTATION
Massale drukte bij vooral de PS3-tent. En ondanks het wachten kwamen veel gamers onder de indruk de stand weer uit. De beelden zijn gewoon goed, de controller is weliswaar licht maar de knoppen lay-out is nog steeds de beste van allemaal en de topgames moeten nog komen.
Een prima start.



XBOX 360
Absoluut gekkenhuis, helemaal rond de Hummer waar je Gears of War in kon spelen. Honderd games heeft de Xbox 360 nu in de winkels liggen. Sony gaat er een zware kluif aan krijgen.



ROCKSTAR
Misschien wel de coolste stand van allemaal. Miami Beach in Utrecht. En de goodies waren fijn!



NINTENDO
Misschien wel de meest populaire stand van Gameplay 06. Iedereen wilde de nieuwe console van Nintendo voelen. En iedereen kwam er met een glimlach op de smoel vandaan. Is het misschien een idee om Sinterklaas dit jaar in het weekend van 9 december te houden?

MEGA SUCCES

DRUK, DRUK, DRUK

Het was druk op Gameplay 06, dat valt niet te ontkennen. En dus kregen we veel vragen van bezoekers hoe wij als Power Unlimited crew het nu ervaren als bezoekers op de E3, de Tokyo Gameshow of in Leizpig. Want vergeet niet, Tokio of Leipzig heeft dan wel twee of drie hallen extra, er komen ook tien keer zo veel bezoekers. En dus antwoordden we steeds dat we hetzelfde doen als jullie: in de rij staan en wachten. Natuurlijk hebben we wel hier en daar een 'behind closed doors', maar dat is per game voorbestemd voor één PU redacteur. De rest moet dus gewoon in de rij staan.

Vandaar dat we veel tijd in de voorbereiding van zo'n event stoppen. We spreken af welke game we wel gaan zien, en welke niet. Wie wat doet, etc. Je moet keuzes maken want alles zien is onmogelijk. Maar wat maakt de E3 of de TGS nu zo tof, als je vaak moet wachten? Dat is de vibe die in zo'n hal hangt. Het gevoel dat je aan-wezig bent op een plek waar nieuwe dingen voor het eerst te zien zijn. Dat je deel uitmaakt van een stukje gamegeschiedenis. Gameplay-bezoekers hebben bijvoorbeeld maanden eerder met de PS3 gespeeld dan de rest van ons land. Ook is het tof om met gelijkgestemden te praten over welke console nu het beste wordt.

En die vibe, die hing volgens ons dit jaar op Gameplay 06. Dat hoorden we ook van meerdere ervaren journalisten. Noem ons gek maar het overgrote meerendeel van de bezoekers van Gameplay 06 ging met hetzelfde gevoel naar huis: 'damn, wat komen er vet veel games uit die ik wil gaan spelen in 2007'. Gevolgd door 'kut, hoe kom ik aan het geld?'





DE BLOOPERS

Eerlijk als we zijn, meldden we ook nu weer netjes wat er fout is gegaan tijdens Gameplay 06:

- Op zaterdag stond er om zes uur al een jongetje voor de deur. Vastbesloten als hij was om als eerste in de rij bij de PS3 te gaan staan. Na vier uur wachten stoof hij naar de stand, ging voor de ingang staan, mocht naar binnen, zag de PS3 en... viel flauw. Wie zegt dat de PS3 geen impact heeft...
- Op zaterdag en zondag was er een speciale 'Assassins Creed'-opening met een aantal ridders die een gevecht in scene zetten op het podium. De twee ridders gingen zaterdag echter zo op in hun act, dat de een de ander vol met het zwaard op zijn harses sloeg. En dan hebben we het hier over echte zwaarden. Door de adrenaline spoot het bloed uit de wond. Skate ging een half uur later bijna op zijn bek op de resten van de bloedplas.
- Tijdens de TMF Game Awards kwam de organisatie er vlak voor de showmatch tussen het fenomeen Handewasser en de Duitse kampioen PG3 achter dat je ook een game nodig hebt voor een potje racen. Gelukkig bood Free Record Shop uitkomst.
- Tijdens de goodiehunt kreeg een jong kereltje een elleboog vol in het gezicht en ging dientengevolge out. Toch zal die blij zijn geweest met zijn uitglijder want de jongeman kreeg als troost en flinke bak goodies mee naar huis.
- We hadden hele grote witte blokken laten maken voor de World Cyber Games stand zodat de leden van Team NL een beetje mooi konden spelen. Helaas vergaten we daarbij dat de nummer 3 van der wereld bij Need for Speed: Most Wanted, Steffan, een stuurtje heeft en je die niet echt goed kunt vast zetten op een massief blok van 1.00 x 1.00 x 1.00 meter. Gelukkig had de catering nog een gezellig zilveren tafeltje over.

POWERSPY GAMEPLAY

- Als je een beetje gezet en kaal was, had je een probleem op Gameplay 06, aangezien deze gasten steeds voor Boris werden aangezien.
- De Clash of the Footies leverde een duidelijke overwinning op voor de FIFA-kampioen PhoeniX. Hij verloor weliswaar met 4-2 van de Pro Evo kampioen Ibarahim Dinc, maar op vreemd FIFA-terrein kwam de arme Dinc er niet aan te pas: 8-0.
- Je durft het bijna niet te zeggen, maar wat is dat toch met FIFA/Pro Evo en huidskleur? Bij het FIFA toernooi zag je veel bleke koppies, terwijl de getinte huidskleur bij het Pro Evo-toernooi overheerste. Hetzelde gold voor de finalisten van beide toernooien. Interessante materie voor een sociaal onderzoek...
- In totaal kwam Gameplay 06 zes keer op tv. RTL 4 nieuws, Editie NL, 4 in het land, Hart van Nederland, Jeugdjournaal en het NOS Journaal wijdden allemaal een item aan het grootste game-event van de Benelux. En allemaal geloofden ze hun ogen niet.
- Allemaal waren ze er namelijk vanuit gegaan dat ze in een nerd-festival terecht zouden komen. Een zender, en we zullen de naam niet noemen, wilde het item zelfs wijden aan onze voorlichtingstand voor gamesverslaving.
- Die we natuurlijk helemaal niet hadden staan. De man in kwestie bood na afloop ook zijn excuses aan voor deze tergende vooringenomenheid.
- Want games en geweld of verslaving, die items moeten nu eindelijk eens een keer voorbij zijn. Check de Gears of War-compo, misschien wel de meest bloederige game die op Gameplay 06 stond, maar als iemand een partij verloor dan schudde men sportief de handjes van de winnaar.
- Oké, bij de FIFA Interactive World Cup trok een gefrustreerde deelnemer een pod omver. Maar die heeft vervolgens een enkeltje straatsteentjes gekregen. Dat soort weirdo's heb je overal.

TOP 10 MEEST POPULAIRE GAMES

1. Zelda: The Twilight Princess
2. Resistance: Fall of Man
3. Gears of War
4. Call of Duty 3
5. Wii Sports
6. God of War 2
7. Wii Play
8. Rainbow Six: Vegas
9. Motorsport
10. Pro Evolution Soccer 6

GTA WINT WEER HOOFDPRIJS TMF GAME AWARDS

De winst van de PSP-game GTA Liberty City Stories in de categorie 'Best game overall' heeft de nodige discussies doen oplaaien op de gamefora. En ook een aantal andere winnaars zorgden voor kritische geluiden vanuit de community.
Nu is dat altijd zo, en dat moet ook vooral zo blijven. Awards zijn alleen maar leuk als ze discussie oproepen. Je moet er toch niet aan denken dat heel Nederland op dezelfde games stemt. Dat iedereen dezelfde smaak heeft. Dat zou saai zijn.
Maar ook wij waren, net zoals jullie, verrast door sommige keuzes van de kleine 50.000 stemmers...

DE UITSLAG

Best PS2: Black (Electronic Arts)
Best Xbox 360: Saint's Row (THQ)
Best PC: F.E.A.R. (Vivendi)
Best GameCube: Mario Smash Football (Nintendo)
Best DS/GBA (SP): New Super Mario Bros (Nintendo)
Best PSP: GTA: Liberty City Stories (2K Games)
Best online game: Call of Duty 2 {PC/ Xbox 360} (Activision)
Best spelcomputer: Xbox 360 (Microsoft)
Best handheld: PSP (Sony)
Speciale Award voor Best Sound: Call of Duty 2 {PC} (Activision)
Best Game Overall: GTA: Liberty City Stories {PSP} (2K Games)

PUBLIEKSPRIJS

Wat veel gamers niet inzien (of niet willen inzien) is dat de TMF Game Awards een publieksprijs is. De titel "Best PS2-game" of "Best Xbox 360-game" is wat dat betreft niet helemaal goed gekozen en kan mensen op het verkeerde been zetten. Het gaat hier immers om de meest POPULAIRE games. Niet noodzakelijkerwijs om de technisch beste game of de meest revolutionaire game.
Goed voorbeeld is de winst van Black bij de PS2 en Saints Row bij de Xbox 360. Ook wij vinden dat Shadow of the Colossus en Oblivion beter gemaakte en meer vernieuwende producten zijn, maar Black en SR werden wel meer verkocht. Meer gamers hebben het gespeeld en dus vinden meer mensen het cool.
En GTA-Liberty City Stories kreeg gewoon met afstand de meeste stemmen. En dus is het de meest populaire game van het jaar. Eerlijk is eerlijk. De stemming is op de redactie van de PU gecoördineerd en gecontroleerd en getallen liegen eenvoudigweg niet.
Wie weet wordt het tijd dat er in ons land ook een game-award komt die vooral draait om inhoud, kwaliteit en vernieuwingsdrang. Dan heb je net zoals in de filmindustrie alles perfect afgedekt. De "Quality Awards" als Oscar en de TMF Game Awards als de MTV Movie Awards.

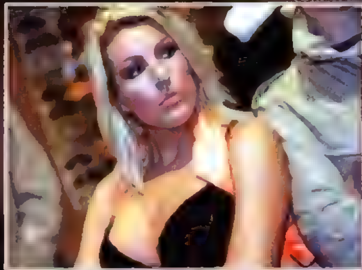


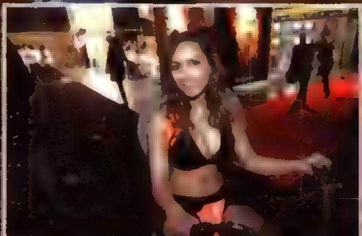


We kunnen het jullie nu wel verklappen: het was inderdaad de échte!

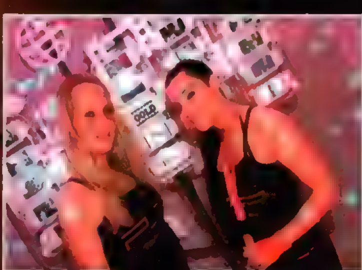
DE BOOTHBABES!!!

(een kleine selectie)














Wat sommigen mensen allemaal niet deden om een gratis goodie te scoren...



Op de Xbox 360 stand werden gamers die geen plaats wilden maken, middels een ingenieus buizensysteem naar boven weggezogen.

OH NEE, DAT IS DIE GAST UIT DE DARKROOM VAN DE BRUINE SNOR

OH NEE, DAT IS DIE GAST UIT DA DARKROOM VAN DE BRUINE SNOR

NEE HOOR, U BENT HELEMAAL NIET DE OUDSTE ED IS ER OOK

ZIE JE DAT, SOMMIGE VAN DIE KNOPJES KUN JE EEN BEETJE BEWEGEN

WAT EEN KNAPPERD

WAUW, DA'S NOG VETTER DAN M'N HAAR!

Boris en Skate samen met de gast die model stond voor de zombies in Death Rising.

IK MET JE MEE NAAR EEN BEHIND CLOSED DOORS SESSIE? HOE NAIEF KUN JE ZIJN

ZO DAT ZAL JE LEREN MET JE SNOLLID SNAKE!

De PSP stand mikte ook een beetje op de vrouwelijke gamer...

HÉ, HÉ... DAT KAN NIET DOOR DE BEUGEL!

Vóór de show zag het allemaal heel netjes uit...

De PU Gameplay 2006 werd niet gesponsored door Rexona...

IK HAD HET KUNNEN WETEN, IEMAND MET EEN OVERHEMD ONDER Z'N SWEATER.. DA'S KANSLOOS

Nieuwe serie: Beauty and the Wii-gamer.

Steven en Ed alias Mario en Solid Snake hadden ook het weekend van hun leven...

Zo te zien raakt ze er zelf redelijk opgewonden van...

I ROCKS!

Gelukkig was er ook een EHBO post aanwezig.

Ome Ed geeft de Bold-Power groet

Ook tijdens de TMF Game Awards veel aandacht voor Guitar Heroes.

WAT ZEG JE? MOEST Z'N HOOFD ER WÉL AAN BLIJVEN?

ZET ALVAST IN JE AGENDA! GAMEPLAY 07: LAATSTE WEEK VAN NOVEMBER 2007!!!



WWE: SMACKDOWN VS. RAW 2007

BORIS GENIET VAN WORSTELSHOW

Nederland kent een handvol die-hard wrestling fans en ik weet zeker dat ze helemaal gek worden bij het spelen van deze nieuwe WWE game. Eindelijk next-gen wrestling zoals God het bedoeld heeft.

In 2003 kocht Vince McMahon, eigenaar van de WWE (voorheen de WWF) voor een kleine zeven miljoen dollar het noodleidende WCE van de Time Warner Corporation. Met deze aankoop kreeg McMahon in één klap de zeggenschap over alle grote Amerikaanse wrestling organisaties en, belangrijker nog, alle supersterren uit het wrestling. McMahon had de WWE al omgetoverd tot een moderne mediamachine waarbij extreem geweld en vloeken de ingrediënten waren voor de steeds populairder wordende wrestling evenementen op maandag- en vrijdagavond; respectievelijk de Monday Night Raw en de Friday Night Smackdown!

Raw is verreweg het populairst maar in THQ's nieuwste wrestling game komt alles samen en kun je helemaal uit je dak gaan in een wrestling extravaganza dat zijn gelijke niet kent.

"EEN WRESTLING EXTRAVAGANZA DIE ZIJN GELIJKE NIET KENT."

BLAUWE OGEN

Er zijn grofweg twee redenen om enthousiast te zijn over Smackdown vs Raw. In de eerste plaats geldt dat voor de graphics. Voor het eerst is het mogelijk om de wrestling actie in de glorieuze 720p resolutie van de Xbox 360 mee te maken. Dat betekent niet alleen dat de worstelaars heel mooi zijn nagemaakt maar ook dat ze zweten, blauwe ogen geslagen krijgen en, naarmate de wedstrijd vordert, allerhande verwondingen aan hun lichaam oplopen.

Ook het publiek ziet er stukken beter uit en het is nu ook eindelijk mogelijk om de typische droge WWE humor van de bezoekers te zien. Een goed voorbeeld is het spandoek met de tekst 'de toeschouwer achter mij ziet niks' dat regelmatig in het publiek te zien is. Lachen, toch?

In ieder geval heb je het gevoel dat het publiek aanwezig is en uit zijn dak gaat op de juiste momenten. Niet alleen door middel van gejuich maar je ziet ze nu echt springen en zwaaien.

SHOW

De tweede reden is de Career mode die eindelijk recht doet aan het drama en de soap die zich elke maandag- en vrijdagavond afspeelt op de Amerikaanse tv's.

Vechters krijgen ruzie met elkaar, met managers, met organisatoren van events en ze slaan elkaar het liefste al voor de wedstrijd met klapstoeltjes om de oren.

Wrestling is namelijk meer dan sport, het is ook entertainment. Het is toneel maar dan anders.

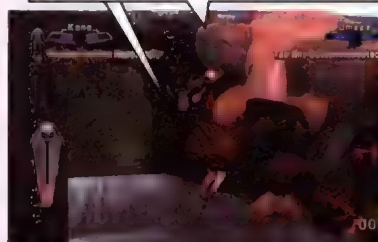
Al deze aspecten komen naar voren als je zelf je worstelaar bouwt en een Career mode begint en dat is nog nooit zo goed gedaan als in WWE: Smackdown vs Raw 2007.



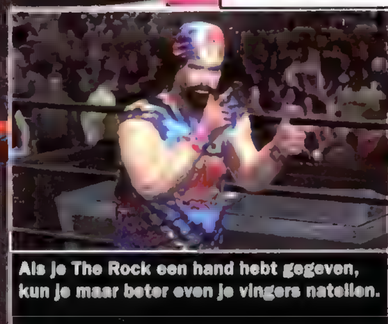
TONEELSTUK

Wrestling is één groot toneelstuk dat in sommige gevallen al jaren loopt. Toen Hulk Hogan de overstap maakte van de WCE terug naar de WWE werd werkelijk alles uit de kast getrokken. De verwende sterren uit de WWE moesten Hogan niet en Hogan had op zijn beurt een hekel aan het jonge grut. Het werd allemaal met veel gevoel voor drama uitgevochten in de ring in de legendarische match tussen Hogan en The Rock tijdens Wrestlemania X8 in 2002. Het gevecht eindigde met een overwinning voor The Rock maar het publiek had een wervelende show gezien die eindigde toen The Rock en Hogan elkaar in de armen sloten en samen Hall en Nash versloegen. Het publiek smulde er van.









Als je The Rock een hand hebt gegeven, kun je maar beter even je vingers natellen.

HALEN ALS

- Je van wrestling houdt.
- Je niet vies bent van een beetje drama.
- Je graag met klapstoeltjes ramt.



CONCLUSIE

WWE 2007 biedt werkelijk een boel spektakel. Alle grote spelers van toen en van vandaag krijgen een rol in een spel dat absoluut verplichte kost is voor alle wrestling fans.


BORIS

SCORE **80**

Vooral met de Career mode waarin je je eigen worstelaar bouwt, kun je je maandenlang vermaken.

WWE: SMACKDOWN VS RAW 2007.
YUKE'S / THQ
1 – 4 SPELERS - ONLINE, XBOX LIVE
OUT NOW

12+



ARTHUR AND THE MINIMOYS

JURJEN ZOEKT DRAKEN

"Heb je nog een spel met een draak?" Als Jurjen de pagina's voor zijn Mario's en Monkey Balls zo'n beetje heeft veiliggesteld, volgt steevast de vraag of er nog een spel met een draak voor hem over is. Jeroen: "Eens kijken, volgens mij heb ik nog wel wat leuks voor je."

"VOOR IEDEREEN DIE EEN BEETJE IN Z'N MAGISCHE KINDERTIJD IS BLIJVEN HANGEN."

Jeroen stuurde me Arthur and the Minimoys. Inderdaad, what the fuck, dat zei ik ook al. Volgens Jeroen was het een spel gebaseerd op een Franse animatiefilm. What the fuck indeed.
"Maar zitten er draken in?"
"Eh, nou, eh, misschien een kleintje, wat verder in het spel."

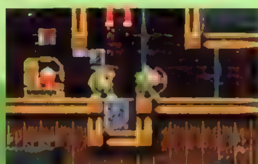

Dat doet me denken aan die keer dat het Japanse metropersoneel, Erica Terpstra een wagon in wilde krijgen.

FRANSE ZELDA-VARIANT

Na twee uur wandelen, puzzelen en me ergeren aan de nauwelijks hanteerbare en te vaak automatisch verspringende camera, had ik nog geen draak gezien.
En toch, en toch, en toch... zelfs in die miserabele beginfase, waarin mij op soms pijnlijke wijze duidelijk werd een poging tot een Franse Zelda-variant te spelen, zag ik dingen in het spel die me verleidden verder te spelen.
Ik bestuurde drie best grappige trolletjes, een bozig vechtmeisje, een lollig onderdeurtje en de naïeve jongeling Arthur.
Ik ga hier niet vertellen dat elk poppetje eigen kwaliteiten heeft die je moet combineren om de puzzels op te lossen, want dat had je al begrepen.

GEEN SLECHTE SMAAK

De ontwikkelaars van dit Arthur-spel kan veel worden verweten, maar niet een slechte spellensmaak. De inspiratie uit Zelda en Lost Vikings (zie screen) ligt voor de hand, maar invloeden uit Jak & Daxter (het lopen en springen), Shadow of the Colossus (het klimmen en springen) en God of War (gevechten met eindbazen) zijn ook duidelijk te herkennen.





De stijl van de film is met zorg en liefde overgebracht naar het spel, met mooie lichteffecten en fijne details, zoals de pluizige haartjes op het hoofd van de trolletjes. De beelden zijn scherper dan je van een PS2-game zou verwachten, maar bij snelle bewegingen begint het beeld wel wat te stotteren.

DREIGING

Soms verschijnt plotseling een grote vijand op de voorgrond of schuift een gigantische regenworm boven je minimensjes langs. Dat soort dingen is indrukwekkend en draagt bij aan een gevoel van dreiging dat ook al door de flarden stuwende, epische muziek en de overtuigende omgevingsgeluiden wordt opgeroepen.
De puzzels zijn aanvankelijk een beetje voor de hand liggend, maar verderop in het spel zijn enkele hele fraaie exemplaren in de omgeving geïntegreerd.
Ritjes op de rug van een grappig knuffelbeest en vliegende insecten zorgen voor welkome variatie.

ARTHUR AND THE MINIMOYS


FRANSE SLAG

Sommige fouten in de game zijn aandoenlijk, omdat de oplossingen zo voor de hand liggen.
Zo worden in het begin van het spel enkele langzaam verdwijnende meelballetjes (je kunt ze o.a. naar vijanden schoppen om deze te voeren) geïntroduceerd, terwijl de puzzels waarvoor ze nodig zijn pas uren later in het spel verschijnen.
Ook de plaatsing van savepunten is nogal willekeurig.
De persoon die samenhang en flow in het spel moest bewaken, heeft soms iets te veel met de Franse slag gewerkt.

GRIEZELIGER

De game is charmant en eigenzinnig vormgegeven. Er zijn een paar leuke eigen ideeën in verwerkt, maar het meeste is overgenomen uit andere games, en niet alles sluit even goed op elkaar aan.
Soms is het sfeertje nèt iets griezeliger dan je van een product voor kinderen zou verwachten, zoals wel vaker bij Europese sprookjes, en dat bevalt me.
Draken zitten er niet in maar Jeroen had het toch goed gezien: als je net als ik een beetje in je magische kindertijd bent blijven hangen, ga je hiervan genieten.


Je hebt 't wel eens over een blote billen gezicht, maar dit is echt een kuttenkop!

HALEN ALS

- Je fan bent van de Efteling, met Droomvlucht en de Laven als je favorieten.
- Je geen Cube of Wii bezit om Zelda op te spelen.
- Je niet snel valt over kleine foutjes in spellen.

CONCLUSIE

Een leuke, sprookjesachtige en charmant vormgegeven puzzeltocht.


JURJEN

SCORE **62**

Uitgespeeld in een uur of tien.

ARTHUR AND THE MINIMOYS
PS2 / PSP / PC (VERSIES VOOR DS EN GBA ZIJN VAN EEN ANDERE ONTWIKKELAAR)
ETRANGES LIBELLULES / ATARI
1 SPELER
OUT NOW
12+



WARHAMMER MARK OF CHAOS

JAN CREEËRT EEN AANGENAME CHAOS

Een goede game in het traditionele Warhammer universum zijn we tot op heden niet tegengekomen. Zou Jan 'm met Mark of Chaos dan eindelijk te pakken hebben?

Met Dawn of War heeft de Warhammer-achterban de game gekregen die de franchise verdiende. Echter, het gaat hier om een futuristische 40K spin-off. Op een puike, traditionele Warhammer RTS wacht ik echter al jaren. De makers van het zeker niet onaardige Armies of Exigo hebben uiteindelijk de eer gekregen om die klus te klaren en dat hebben ze heel goed gedaan.



BLOEDERIGE PULP

Warhammer Mark of Chaos is het best te omschrijven als een mix tussen Battle for Middle-Earth II en de Total War games, waarbij je regelmatig bloederige battles uitvecht. En aangezien Warhammer helemaal losgaat met reuzen, trollen, ogres en andere brute wezens, is het tumult tijdens de gevechten ongekend.

Het is fantastisch om te zien hoe je met je zojuist gerekruteerde trol letterlijk de vijand tot bloederige pulp stampt, om vervolgens de overige paniekerige soldaten op te pakken en meters door de lucht te smijten.

RASSEN

Er zijn vier speelbare rassen: Empire, Chaos, Skaven en High Elves, afgezien van allies die zich bij verschillende rassen aansluiten. Bovendien kent ieder ras weer varianten dus uiteindelijk zijn er heel wat verschillende eenheden onder je muisknop te vinden. Uiteraard zijn de onvermijdelijke helden van de partij en die zijn zeer bepalend voor het al dan niet slagen van je epische bijltjesdagen. Bovendien kun je verdiende punten besteden aan je helden om zo hun unieke skills uit te bouwen.

GOUD

Erg origineel is de manier waarop je je legers over de wereldkaart heen beweegt, waarbij je soms gevechten kunt ontlopen en je eigen pad kunt trekken. Dat wil zeggen; er zijn verschillende paden die je kunt bewandelen.
Na gewonnen gevechten plunder je de kampementen van de verslagen partij en scoor je goud.



Hiermee koop je reinforcements, betere uitrustingen of train je nieuwe eenheden. Dit kan trouwens alleen in neutrale steden die je tijdens je strooptocht aandoet en waar je ook regelmatig queesten krijgt aangeboden.

DE HAMVRAAG

Vraag blijft natuurlijk of men na The Dark Crusade, Company of Heroes, Medieval II en diverse add-ons voor spellen als Age of Empires III en BfME II, nog wel op deze game zit te wachten.
Ik denk van wel. Sterker, ik denk dat de RTS liefhebber met een voorkeur voor fantasy aangenaam verrast zal worden door de grootschalige, brute battles die Mark of Chaos in beeld brengt.
Bovendien mixt de game een aantal leuke RPG elementen door de gameplay en is de multiplayer door het zelf samenstellen van je legers (zie kader) leuker en diepgaander dan bij vele genregenoten.

"BRUTE, BLOEDERIGE BATTLES"

ER IS EEN ORCJE GEBOREN OP AARD
'T KWAM OP DE AARDE VOOR ONS ALLEMAAL
'T KWAM OP DE AARDE EN 'T HAD ER GEEN HUIS
'T KWAM OP DE AARDE EN 'T DROEG AL ZIJN KRUIS
ER IS EEN ORCJE GEBOREN IN 'T STROOI
'T LAG IN EEN KRIBBE, BEDEKT MET WAT HOOI

Er werd druk geoefend voor de kerstuitvoering van het Warhammer Orcest.

BOUW JE EIGEN LEGER

Een van de leukste onderdelen van MoC is het ontwerpen en upgraden van je eigen leger. Niet alleen wapens (dankzij vergaard goud) en skills (je helden) maar ook de kleur van harnassen en de versieringen, en het type wapen kun je helemaal zelf bepalen.
De specifieke bataljons zijn wel allemaal tweelingbroers van elkaar, maar doordat je een persoonlijke touch aan ze hebt gegeven, voelen ze veel waardevoller dan in andere RTS games. Vooral in multiplayer is dit unieke, uiterlijke tintje erg leuk. Je knokt daadwerkelijk met jouw legers...



WARHAMMER MARK OF CHAOS =



HALEN ALS

- Warhammer 40K nèt niet je ding is.
- Je WarCraft III leuker vindt dan World of WarCraft.
- Je Orcs liever met bloederige bijlen dan met laserguns ziet.

CONCLUSIE

Dit is de Warhammer RTS waar fans van de originele franchise al jaren naar smachten.



SCORE 80

Met vier speelbare rassen in zowel singleplayer, skirmish, co-op als multiplayer modes ben je hier minstens tot de add-on van Medieval II: Total War zoet mee.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS
PC
BLACK HOLE / NAMCO / ATOLL SOFT
1 - 6 SPELERS
OUT NOW
16+



PHANTASY STAR UNIVERSE

"Wanneer mogen we de eerste goede MMORPG voor de Xbox 360 verwachten?", vroeg Jan zich onlangs af op een regenachtige zondagmiddag. Zou Phantasy Star Universe dan misschien...

JAN PROEFT MOSTERD NA DE MAALTIJD


(Door: **Anora**)
"En 1 en 2 en 3, nu allemaal handen bij de knieën".

Toen in 2002 Phantasy Star Online verscheen voor de Dreamcast was ik best wel onder de indruk. Voor het eerst online met een spelcomputer, jongens nog aan toe. En dat bevonden in een Japanse, fleurige RPG setting. Je kon met vier spelers tegelijk door kerkers rennen en al fokkend unieke outfits, wapens en items bij elkaar spelen.
Het enthousiasme bij gamers temperde echter toen de updates uitbleven en SEGA maandelijkse bijdragen ging vragen.

PS2 PORT

Vier, vijf jaar later is er Phantasy Star Universe en mogen we wederom 10 dollar per maand lappen. Dat vind ik nogal wat voor een game die alles behalve een MMORPG is. Oké, je kunt met zes man online knokken in kerkers en dat is best wel aardig, maar tegelijkertijd heb je nergens het gevoel die langverwachte online RPG op je fonkelnieuwe Xbox 360 te spelen. Dat komt omdat dit feitelijk een PS2 port is, iets wat ook al gebeurde bij Final Fantasy XI.


(Door: **fant**)
Jack Thompson klaagt deze game aan omdat er een vliegende gelijkenis van hem in zit.

RECHTTOE, RECHTAAN

Als eventueel pluspunt schuift SEGA de singleplayer Story mode naar voren. Echter, door repetitieve combat, middelmatig uitgewerkte personages en domme vijanden kon de singleplayer mij niet overtuigen. Het voelde als de singleplayer in Battlefield games voor de PC: aardig om even mee te oefenen maar aan alles is duidelijk dat het draait om de online gameplay. Die online gameplay is vermakelijk maar behoorlijk rechttoe, rechtaan. De combat is snel, in realtime, maar op den duur erg herhalend. Toch is het leuk om met een groepje vrienden online kerkers en planeten van baddies te schonen. De spelmechanieken werken online veel lekkerder en je boekt sneller resultaat. Maar om hier nu een maandelijkse bijdrage voor te vragen...
Ik kreeg nergens het gevoel een meeslepend online avontuur te spelen, en de beloofde nieuwe missies van SEGA zijn er vooralsnog enkel op papier.
Wil je perse met een klein clubje vrienden een online actie RPG spelen, dan raad ik je toch echt honderd keer liever het abonnementsvrije Guild Wars op PC aan.


(Door: **gozert**)
Ministerie van Defensie vindt ti-bulzen op wapens beter voor het milieu.

"OM HIER NU EEN MAANDELIJKSE BIJDRAGE VOOR TE VRAGEN..."

WAAR BLIJFT DE 360 MMORPG?

Eerder dit jaar was er dan de eerste, "echte" MMORPG voor de Xbox 360. Het was alleen geen goede. Het al twee jaar oude Final Fantasy XI deed na de PS2 en de PC als opgewarmde kliek de Xbox 360 aan en daar werd ik niet vrolijk van (ondertussen schijnt Square aan een nieuwe, originele MMO te werken voor de Xbox 360).
Zelf heeft Microsoft ook een MMORPG in ontwikkeling en wel Champions of Atlantis; een MMO vol Griekse sagen (zie screen).
Daarnaast is, voor PC en Xbox 360, Stargate Worlds in de maak, gebaseerd op de populaire science-fiction tv-serie.
Zelf verwacht ik echter het meest van Marvel Universe Online (PC en Xbox 360) aangezien deze MMO ontwikkeld wordt door Cryptic Studios, de mensen achter het succesvolle City of Heroes/Villains.







HALEN ALS

- Je per se online wilt met een RPG op de Xbox 360.
- Je geen PC hebt, je PS2 stuk is, je Dreamcast verkocht is en je fantastische herinneringen had aan Phantasy Star Online.
- Je lekker tegendraads juist die games speelt, die iedereen je afraadt.

CONCLUSIE

Een opgepoetste Phantasy Star Online met een saaie singleplayer er op geplakt. Voor de Xbox 360 een beetje overbodig als je het mij vraagt, zelfs bij gebrek aan beter.



SCORE **60**

De twintig uur durende singleplayer is te saai om te voltooien. Online is wel aardig, maar om hier nu tien dollar per maand voor te gaan betalen?

PHANTASY STAR UNIVERSE
XBOX 360 /
SONIC TEAM / TOTAL ENTERTAINMENT / SEGA / ATARI
1 - 6 SPELERS
OUT NOW
12+

DE KERSTBOOM

Als het goed is wordt de PU-kerstboom een jaarlijkse traditie; een nieuwe manier om op het afgelopen jaar terug te blikken. Niet middels ellenlange lijsten met favo games per platform of het lievelingslijstje van de redacteuren, nee, we tuigen geheel in sfeer van de decembermaand een kerstboom op. En in die boom, hangen we ballen en plaatsen we een mooie piek. Het zijn echter niet zomaar ballen; alle ballen staan voor een uitgever en de positie van die ballen hangt weer nauw samen met wat zij het afgelopen jaar gepresteerd hebben op het gebied van games.
Middels een zeer ingewikkelde rekenformule, waarin het aantal Gold Awards, verschillende genres, nieuwe franchises en de scores van de redactieleden bij elkaar werden gegooid en er cijfers werden toegekend aan de positie van ieder segment (je wilt het niet weten...), kwamen we uiteindelijk tot de definitieve lijst, en dus de ballenvolgorde van beneden op de grond tot de piek.
We hopen dat deze boom een item wordt waar de uitgevers het jaarlijks voor in de broek gaan doen, en iedereen zich nagelbijtend afvraagt: 'wie wint dit jaar de fonkelende PU-piek?'

ENKELE TOPGAMES VAN DE WINNAAR...


Dark Messiah


Splinter Cell: Double Agent


Rainbow Six: Vegas


Ghost Recon: Advanced Warfighter





DE UITSLAG

UBISOFT

THQ

MICROSOFT

NINTENDO

SONY

ELECTRONIC ARTS

2K GAMES / SPORT

SEGA

ROCKSTAR

CAPCOM

SQUARE-ENIX

VIVEND!

KONAMI

ATARI

LUCAS ARTS

EIDOS

CODEMASTERS

















free record shop

NATUURLIJK BIJ FREE RECORD SHOP

Wii Console inclusief de game Wii Sports









249,99



39,99

Remote Control



19,99

Nunchuk



19,99

Classic Controller



59,99

The Legend of Zelda Twilight Princess



59,99

Super Monkey Ball Banana Blitz



59,99

GT Pro Series + Drive Gratis Stuur



59,99

Red Steel



59,99

Need For Speed Carbon



59,99

Madden NFL 07



59,99

Rayman Raving Rabbids



49,99

Cars



VOORDEEL MET JE VIG CARD! OOK OP Wii GAMES VANAF 47,99 PER GAME 7,50 KORTING

NATUURLIJK BIJ FREE RECORD SHOP

free record shop





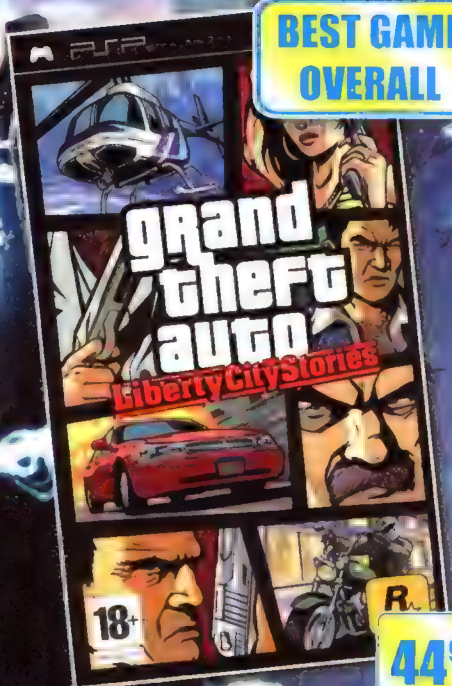
VERWACHT 16-01-2007

PRE ORDER NU DE PC-GAME
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
OP WWW.FREERECORDSHOP.NL

TMF GAME AWARDS

AND THE WINNERS ARE...

BEST GAME OVERALL



44,99

BEST PS2 GAME



19,99

BEST XBOX 360 GAME



54,99

BEST PC-GAME



24,99

BEST NINTENDO DS GAME



39,99

Wijzigingen in afbeeldingen, prijzen en/of drukfouten voorbehouden.

ONLINE UPDATE

CALL OF DUTY 3 / SPLINTER

In zijn reviews van Splinter Cell: Double Agent en Call of Duty 3 focuste Jan zich hoofdzakelijk op de singleplayer gameplay. Deze maand gaat hij wat dieper in op de, zeer robuuste, multiplayer van beide games.

DOUBLE AGENT ONLINE

De hoogwaardige stealth spionage gameplay van Splinter Cell heeft ertoe geleid dat de serie inmiddels stevig in het zadel zit. Maar de franchise geniet ook op online gebied grote populariteit.


JAN

Splinter Cell is misschien niet de meest gespeelde titel op Xbox Live of PC maar er zijn wel degelijk grote groepen gamers die erg genoten van de Spy versus Mercenaries potjes. En wat te denken van de baanbrekende online co-op mode waarmee je, samen met een vriend, als twee Sam Fishers in unieke missies door het leven kon gaan? Terugdenkend aan die speelsessies, krijg ik spontaan een warm gevoel van binnen.

3 VS 3

Des te spijtiger vond ik het dat de verhalende co-op missies uit Chaos Theory in Double Agent plaats hebben moeten maken voor een soort van co-op waarin je tegen computergestuurde huurlingen speelt en simpele opdrachten uitvoert.

De gameplay is snel en er zijn behoorlijk wat missies maar het heeft niet de diepgang als die van Chaos Theory. Veel meer plezier had ik tijdens de Spy versus Mercenary potjes die je nu drie tegen drie kunt spelen. Deze potjes zijn meer gestroomlijnd dan voorheen, voelen een stuk beter en hebben de onnodige ballast uit de vorige games overboord gegooid.

IK BEN EEN NINJA

De spionnen zijn een stuk leniger en sneller dan Sam, maar ze hebben minder wapens en gadgets dan voorheen. De belangrijkste moves en gadgets zijn natuurlijk wel behouden maar het voelt meer dan ooit alsof je met echte ninja's aan het spelen bent.
Vooral de momenten dat ik met m'n headset op speelde en ik, voor de executie, de tegenstander nog even in zijn oor fluisterde dat hij de pisang was, beschouw ik als tijdloos vermaak!
De maps zijn bovendien aardedonker en dat draagt zeker bij aan de spanning, helemaal als je een zwaarbewapende maar veel tragere huurling speelt.

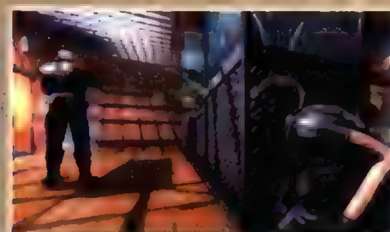
NU-GEN

Voor de PS2 en de Xbox hebben de makers het wat simpeler gemaakt- maar dat pakt zeker niet slechter uit. Voor de "nu-gen" generatie zijn er enkel Spy vs Spy modes, de huurlingen zijn hier niet aanwezig. De PS2 beperkt zich tot twee tegen twee terwijl de Xbox wel drie tegen drie is. De levels zijn helemaal ingericht op de acrobatische klauterpartijen van de spionnen en dat biedt allerlei manieren om vijandelijke spies (vanuit een luchtkoker) bovenop hun nek te springen.
De PS2 versie mag dan beperkt zijn met zijn twee tegen twee gameplay, die versie kent wel twee exclusieve modes: Disk Hunt en Survival. Beide modes behoeven denk ik weinig uitleg maar zijn zeker de moeite waard.
Tot slot noem ik nog de gemeenschappelijke mode Sam versus All waarin jij mag bewijzen dat je de ultieme Sam Fisher bent... al ben ik dat natuurlijk zelf. Toch wens ik jullie veel succes met het streven naar deze begeerde titel...









CELL: DOUBLE AGENT

MOSTERD NA DE MAALTIJD?

Call of Duty 3 en Splinter Cell: Double Agent hebben we natuurlijk al uitgebreid gereviewed maar voor beide games gold dat de online modes tijdens het testen niet goed gespeeld konden worden.
Het is nu eenmaal een nadeel van een magazine dat er een flink aantal weken zit tussen het spelen van de game en het moment dat het blad in de winkels ligt. Het gevolg is dan ook dat we vaak games spelen die nog niet te koop zijn waardoor er dus ook nog geen tegenstanders zijn om online tegen te spelen.
Omdat de online modes van genoemde twee games van evident belang zijn, leek het ons een goed idee hier nog even apart op terug te komen. "Online Update" wordt geen nieuwe maandelijkse rubriek maar het zou heel goed kunnen dat we in komende nummers opnieuw op deze manier op een game terugkomen wanneer de online modes een belangrijk onderdeel van een game vormen en we die in de review niet goed hebben kunnen belichten.

CALL OF DUTY 3 ONLINE





Call of Duty 2 kwam online wat langzaam op gang maar is inmiddels, tot op de dag van vandaag, een van de meest populaire games op Xbox Live. Ik voorspel je echter dat het niet lang zal duren voor Call of Duty 3 die fakkel overneemt.

Call of Duty 3 kent online grote vernieuwingen. In plaats van het beperkte aantal van acht man, kun je deze keer met 24 man op de Xbox 360 tegen elkaar knallen. Het aantal maps is met negen in totaal een beetje karig vind ik, maar binnenkort komen ongetwijfeld meer downloadable maps beschikbaar via Xbox Live.
Er zijn verschillende klassen aanwezig en voor sommige zijn er unieke achievements die je alleen vrijspeelt als je een bepaalde klasse speelt. Dit is een slimme manier om ervoor te zorgen dat mensen ook Medic spelen, al blijven soldier en antitank beduidend populairder.
De game kent verschillende speltypen en wanneer je als team online speelt, is de balans in je ploeg zeer belangrijk. Met vier soldiers kom je een stuk minder ver dan met een op elkaar ingespeeld clubje dat diverse kwaliteiten vertegenwoordigt. Dat merkte ik wel toen ik random optrok met een paar spelers online. Dat ging helemaal nergens over en voordat ik met mijn ogen knipperde, vond ik een granaat in mijn kruis.
Inmiddels speel ik redelijk vaak met vrienden in een beter uitgebalanceerd team en leggen we menig tegenstander het vuur aan de schenen.

VOERTUIGEN

Een andere grote vernieuwing in Call of Duty 3 is de inbreng van voertuigen, en ik hoef alleen maar naar Battlefield en Unreal Tournament te verwijzen om te benadrukken wat voor impact dat op de gameplay kan hebben.
Er zijn jeeps, tanks en motoren met zijspan en vooral die laatste leveren hilarische, Battlefield-achtige taferelen op.
Het deed me denken aan die memorabele scène uit Indiana Jones & The Holy Grail waarin Indy samen met zijn pa onderweg naar Berlijn is. Scheurend in een motor met zijspan ragt, beukt en schiet Indiana menig Duitser naar het hiernamaals en... enfin, fans van de film weten wat ik bedoel.
Overigens is ook op elkaar knallen met een tank een heerlijke manier om online even wat stoom af te blazen.



WAR!

De nieuwe mode, War genaamd, verdient speciale aandacht omdat deze de meest tactische is van alle speltypen. In deze modus moet je een aantal strategische punten voor een bepaalde tijd onder jouw commando krijgen. Verdeeld over de kaart zijn er diverse vlaggen en die moeten allemaal in het bezit komen van jouw team.
Dit levert behoorlijk wat intense shootouts op omdat de gevechten behoorlijk gelijk opgaan.



ZUURPRUIM

De singleplayer van CoD 3 was volgens sommigen meer van hetzelfde, en er zijn zelfs zuurpruimen die de game een stap terug vinden in vergelijking met CoD 2. Diezelfde zuurpruimen kunnen dat onder geen beding van de multiplayer zeggen. De maps, de balans, de voertuigen, de klassen, de wapens en de modes zijn stuk voor stuk goed uitgewerkt.
Ik moet nog maar zien wat de populairste Xbox Live game gaat worden: Gears of War of CoD 3...



BEL & WIN ZO

JE HOEFT ALLEEN MAAR DE TELEFOON TE PAKKEN OM

- Bel voor 31 januari 2007 naar 0909 5010512 en toets je telefoonnummer in.
- Vervolgens toets je de code in van het kado dat je wilt winnen.
- Als je een winnend nummer hebt dan krijg je dat meteen te horen.
- Je kunt zo vaak meedoen als je wilt, want elke keer als je belt ontvang je van de computer een nieuw geluksnummer.
- Het gesprek kost € 0,60 per gesprek.
- De winnaars krijgen in februari hun prijs automatisch thuisgestuurd.

2GB Mp3 speler met slide speaker!

1X

CODE 01

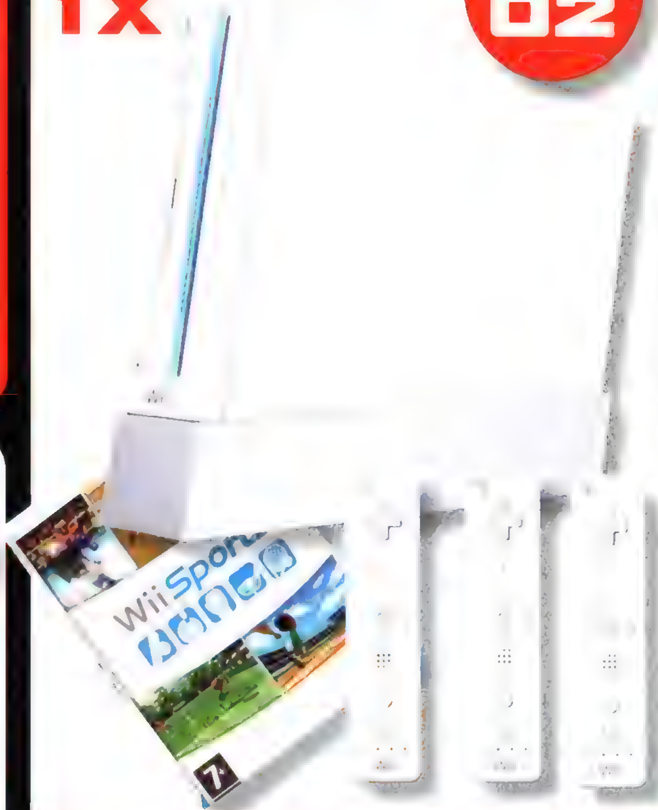


Samsung YP-K5 Digital audio player / Aantal: 1
Winkelwaarde: € 229,- / Beschikbaar gesteld door: Samsung
Weblink: www.samsung.nl

Heb je 'm al?

1X

CODE 02



Wii + 3 Wii-afstandsbedieningen en de game Wii Sports
Aantal: 1 / Winkelwaarde: € 370,-
Beschikbaar gesteld door: Nintendo
Weblink: www.nintendo.nl

De PC 160 is een headset speciaal ontworpen voor gamers. De verbeterde geluidsweergave, dankzij het half open systeem, de vernieuwde grotere oorkussens, en de duurzame microfoonbehuizing met dikkere aansluitkabel zijn door de beste computer-gamers van de wereld getest en goedgekeurd.

CODE 03



4X

Sennheiser PC 160 stereo multimedia headset / Aantal: 4
Winkelwaarde: € 119,- / Beschikbaar gesteld door: Sennheiser
Weblink: www.sennheiser.nl

ActiveBright biedt High Definition-kwaliteit dankzij een verbluffende helderheid, superscherpe kleuren en een brede kijkhoek. Met actieve subwoofer van 20 watt voor een dieper bass-geluid en 3D Virtual Surround Sound.

CODE 04

1X



Philips 19 inch LCD-monitor 190G6FB / Aantal: 1
Winkelwaarde: € 529,- / Beschikbaar gesteld door: Philips
Weblink: www.philips.nl

DOE JE MEE!

KANS TE MAKEN OP EEN VAN DEZE VETTE PRIJZEN.

CODE 05

Dit Xbox 360 accessoires pakket bestaat uit een VGA Cable, een RGB S-video Cable, een Headset en een Media Remote Control. Lekker handig!

5X



Xbox360 Piranha accessoires/ Aantal: 5
Winkelwaarde: € 80,-
Beschikbaar gesteld door: Contact Data
Weblink: www.contactdata.nl/piranha

CODE 06

Stijlvolle externe desktop USB hard drive van maar liefst 400Gb in een aluminium designbehuizing.

1X



Freecom desktop Hard Drive 400GBz / Aantal: 1
Winkelwaarde: € 179,- / Beschikbaar gesteld door: Freecom
Weblink: www.freecom.nl

CODE 07



De SyncMaster 931C is uitgeroepen tot de officiële wedstrijd-LCD-monitor op de World Cyber Games 2006, het grootste gaming-toernooi ter wereld. Deze moet je dus gewoon hebben!

1X

Samsung SyncMaster 931C / Aantal: 1
Winkelwaarde: € 439,- / Beschikbaar gesteld door: Samsung
Weblink: www.samsung.nl

CODE 08

De hele Ubisoft line up voor de Wii: Rayman Raving Rabbids, Red Steel, Far Cry Vengeance, GT Pro Series, Monster 4x4 World Circuit, Splinter Cell Double Agent en Baas in eigen Bos

1X



Wii spellenpakket / Aantal: 1
Winkelwaarde: € 419,93 / Beschikbaar gesteld door: Ubisoft
Weblink: www.ubisoft.nl

CODE 09

Vijf sportspellen van EA voor de Xbox 360: Madden NFL 07, NHL 07, NBa Live 07, Need for Speed Carbon en Tiger Woods PGA Tour 07.

1X



Xbox 360 sportspellenpakket / Aantal: 1
Winkelwaarde: € 314,95 / Beschikbaar gesteld door: Electronic Arts
Weblink: www.electronicarts.nl

ONTMASKER DIGITALE PESTERS



OP WWW.PROFILERONDERZOEK.NL

SID MEIER'S RAILROADS

JAN SPOORT NIET HELEMAAL

Na jaren van beschavingsoorlogen en piraterij, leeft gamegoeroe Sid Meier deze keer zijn voorliefde voor modeltreinen weer eens uit. Jan zette zijn machinistenpetje op en hobbelde over het virtuele spoor.





Er zijn twee goede redenen waarom veteraan Sid Meier deze game geen Railroad Tycoon 4 heeft genoemd. Ten eerste vindt Sid de term 'tycoon' ietwat besmet geraakt. Over de meest uiteenlopende onderwerpen zijn tegenwoordig wel tycoonvarianten gemaakt, en volgens de meester zijn dit vaker middelmatige dan goede games. En gelijk heeft ie.
Ten tweede, en dat is een stelling van mijzelf, is Railroads simpelweg geen tycoon. Daarvoor is de game te laagdrempelig, te simpel en te koddig.
Het goede nieuws: weg met de spreadsheets en ellenlange menu's vol cijfers, statistieken, informatie en staafdiagrammen. Hoera! Hoera! Het slechte nieuws: het economiemodel is voor veel simliefhebbers wellicht té simpel geworden, iets dat ook opgaat voor het faciliteren van het spoorwegennet later in de game.

TE KLEIN

Weliswaar is Railroads een erg leuke game om te spelen maar ik miste ook elementen uit de vorige Railroad games. Dat maakt deze titel een game met twee gezichten. Zo is het neerleggen van spoor uitermate simpel… zolang je nog geen al te groot treinimperium hebt opgebouwd. Verderop in het spel raakte mijn sporennet overbelast omdat de maps dan te klein zijn en ik geen goede kruispunten kon maken. Treinrotondes ontbreken en dat betekent dat je rails naast rails naast rails moet leggen om aan de groeiende behoeften van klanten en treinreizigers te blijven voldoen. Eigenlijk zijn de maps dus te klein ontworpen.

JAN TRUMP

Het economisch model is redelijk basic gehouden; zolang je maar genoeg mensen en goederen (graan, kool, staal enzovoorts) van A naar B brengt, gaat het goed. Het upgraden van treinen en stations is wel erg versimpeld maar past in de geest van het laagdrempelige karakter, evenals de geleidelijke leercurve en de snoezige interface.
Erg leuk is bovendien het bieden in veilingen op nieuwe industrieën om de concurrentie voor te zijn. Vooral in multiplayer ging ik als een ware Donald Trump grote risico's nemen om m'n medespelers naar de financiële afgrond te drijven.
In singleplayer miste ik op den duur dergelijke pittige uitdaging. Zo zijn de scenario's nogal eendimensionaal en is het voor de meeste gamers niet moeilijk om aan alle condities te voldoen. Je doelen halen en treinen op tijd laten rijden gaat, afgezien van het hutje, mutje bouwen, vrijwel vanzelf. Daar kan de NS nog wat van leren… ✪



"LEUK, MAAR ERG LAAGDREMPELIG."



Ik vind vertraging bij de NS niet erg, als het maar precies 24 uur is.



Wisten jullie dat in het serviceboekje van een Lada altijd het spoorboekje wordt bijgesloten?

WAAROM IK LIEVER NIET MET DE TREIN REIS

1) Omdat ik een gloednieuwe metallic black Volvo V50 2.4i heb.
2) Omdat de gemiddelde treinreiziger onbeschoft is.
3) Omdat ik na het concert van Pearl Jam drie uur lang op een koud perron heb zitten wachten.
4) Er sowieso altijd wel vertraging is.
5) Ik me altijd weer laat verleiden tot het kopen van die dure en vooral smerige treinstationkoffie.

WAAROM IK AF EN TOE TOCH MET DE TREIN REIS

1) Het is de ideale plek is om, reizend van A naar B, nog even een stukje te tikken op de laptop.
2) Het de gelegenheid biedt om onafgemaak te PSP/ DS games uit te spelen.
3) Voor een Amsterdammer de snelste manier is om op Schiphol te komen.
4) Omdat ik files grondig haat.
5) De TGV naar Parijs toch elke keer weer iets romantisch/avontuurlijks heeft.



Zat ik laatst op de trein te wachten, roept zo'n perronchef: "wilt u onmiddellijk van die trein af gaan!"

HALEN ALS

- Je vroeger zeurde om een treintafel maar die nooit kreeg.
- Je met carnaval steevast verkleed gaat als conducteur.
- Je meer Pirates dan Civilization fan bent.

SID MEIER'S RAILROADS



CONCLUSIE

Sid Meier's Railroads is een aaibare, laagdrempelige treinsim en fungame ineen, maar mist de diepgang die ik doorgaans van Sid's games gewend ben.



JAN

SCORE 75

De singleplayer campagnes speelde ik relatief eenvoudig uit maar de meerwaarde ligt in de multiplayer, waarin op economisch gebied met het mes op tafel gespeeld wordt. Deze modes vervelen niet snel.

SID MEIER'S RAILROADS!
PC
FIRAXIS / 2K GAMES
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

3+



EL MATADOR

"Max Payne ontmoet Far Cry". Wie op deze covertekst afgaat, komt bedrogen uit want de third-person shooter El Matador staat in kwaliteit net zover van beide parels af als een tweedehands Daihatsu van een gloed nieuwe Ferrari.

El Matador speelt zich af in Colombia. Jij bent Victor Corbet, een special agent van de DEA (Amerikaanse anti drugs unit) die de regering van Columbia helpt als een drugskartel genaamd LA Valedora het te bont maakt. Victor, bijgenaamd El Matador (de vechtersbaas), heeft een tyfushekel aan de drugsmaffia omdat ze zijn broertje ooit gemold hebben en eet baddies for breakfast.

BRUUT

Tof zou je denken. Lekker paffen in Colombia, bergen coke, Max Payne stijltje (bullet-time en snelle, brute actie), een paar fijne Latina's...
En dat gevoel lijkt in het begin van het spel ook te kloppen. EM ziet er lekker uit, je bezit direct veel verschillende wapens en de actie is bruut (zowel qua geluid als visueel knalwerk). Omdat het Zuid-Amerikaanse geboefte in grote getale voor je loop rent, vermaakte ik me dus prima.


Je ziet wel hoe hectisch het is. Deze gast kwam op de brommer en kreeg niet eens de tijd z'n helm af te doen.

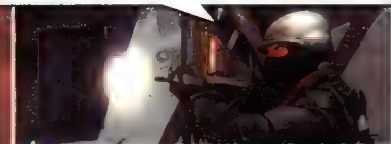
NEPTIETEN

Maar al snel ontpopt EM zich als zo'n chickie dat je wel eens in de disco tegenkomt. Zo'n meisje dat er op het eerste gezicht lekker uitziet, makkelijk benaderbaar is en je al snel het idee geeft dat je haar kan ballen. Maar als je er een half uurtje serieus werk van gemaakt hebt (wat coole dansmoves eruit gegooid, drankje aangeboden, verteld hoe mooi ze is) blijkt ze opeens geweldig uit haar bek te meuren, kan ze geen zin met meer dan drie woorden vormen, zijn haar tieten nep en blijkt ze een zwaardere stem dan Ernst Daniël Smid te hebben.

BLOODY EUROHOUSE

EM kent dan wel die Max Payne/Far Cry-sfeer , maar dan de slechte variant daarvan. Want waar deze toppers je level na level wisten te verrassen, loopt deze narco-shooter heel erg hard over de bekende paadjes. Saai level na saai level knal je inwisselbaar, dom knalvee af. Knalvee dat jou dan wel weer feilloos weet te raken.
De graphics komen nergens boven de grauwe middelmaat, en wie heeft die bloody eurohouse er onder gepleurd. Die shit is uit!
En dan de techniek.
Waarom verdwijnen savegames?
Waarom vallen mannetjes door muren? Waarom staat de ondertiteling bij een nieuw level weer aan als ik het bij de instellingen heb uitgezet? Kan iemand me dat vertellen?
Kan iemand me vertellen waarom deze game überhaupt is uitgekomen...


Rook ze uit! Ik heb ze nog uitdrukkelijk gewaarschuwd nooit de vuile was buiten te hangen!





In de budgetbak en snel!



SCORE **54**

Na een uur ga je gillend op zoek naar Max Payne of Far Cry.

EL MATADOR
PC
CENEGA / SPARKLE DOT
1 SPELER
OUT NOW
16+

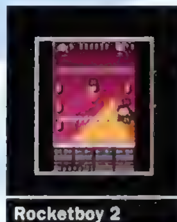


ONE THUMB GAMES

Leuk hoor al die 'console' games die overgezet worden naar de mobiel maar er kleeft een nadeel aan en dat is dat ook een groot deel van de besturing moet worden geïmplementeerd op de mobiel. Gevolg is dat je je mobieltje soms met twee handen vast moet houden om games een beetje normaal te spelen, of je gebruikt zo'n beetje alle numerieke toetsen. Je duim maakt dus overuren.

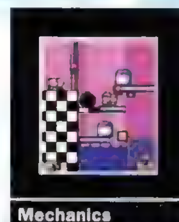

Skipping Stone

Interessant in dit opzicht zijn de zogenaamde one-thumb games. Dat zijn uitermate simpele spelletjes die je bestuurt met slechts je duim en één toets. Het beste voorbeeld van een one-thumb game is Skipping Stone, een game waarin het neerkomt op timing. Druk op het juiste moment op de toets om de steen die over het water gegooid wordt zo vaak mogelijk te laten stuiteren.
En als je je nu afvraagt of dat leuk is, dan is het antwoord ja. Dit is typisch zo'n game die je het gevoel geeft dat je de topscore moet en zal verbeteren.


Rocketboy 2

SIMPEL

One-thumb games zijn in principe vrij simpele spelletjes maar mede daardoor zeer geschikt voor de mobiel als gameplatform.
Misschien wil jij als fervent gamer liever complexe games maar we kunnen je verzekeren dat er heel wat mensen zijn die het liefst simpele spelletjes spelen (je vader, moeder, je vriendin...). Van hen hoeft het allemaal niet zo moeilijk en een spel dat je met slechts je duim kunt spelen zal bij hen dan ook al snel in de smaak vallen.


Mechanics

Een groot voordeel van de one-thumb games is dat de ontwikkelaars weinig energie in de bediening hoeven te steken en zich des te meer kunnen richten op andere aspecten, en dat kan hele aparte games opleveren.
Naast Skipping Stone zijn ook games als Rocketboy en Mechanics typische one-thumb games.

MEEST IRRITANTE RINGTONE

MURAT 'MY WIFE'

"ONGELOOFLIJK DAT EEN BEDRIJF ALS JAMBA EEN SLAP AFTREKSEL VAN BORAT PROBEERT TE VERKOPEN. HET IS DAT ER GEEN PLAATJE VAN MURAT IS, ANDERS HAD DIE IN DE VUILNISBAK GELEGEN."



REVIEW

SUPER K.O. BOXING

GLU MOBILE / WWW.GLU.COM

Naast het traditionele trio games dat we reviewen, willen we deze maand wat meer aandacht schenken aan één specifieke game. Super K.O. Boxing van Glu is namelijk iets heel speciaals.

Het komt maar zelden voor dat we een game onder ogen krijgen die gewoon álles goed doet. Een perfecte game dus. Het gebeurt misschien eens in de vijf jaar op de spelcomputers maar in dit geval hebben we er eentje voor het mobieltje te pakken.

PUNCH OUT

Super K.O. Boxing is een boksspel dat nog het meeste lijkt op Punch Out (NES) en Super Punch Out (SNES).
Je bekijkt je bokser op de rug, een heel overzichtelijk camerastandpunt waarbij je jouw tegenstander goed in het oog kunt houden. Z'n positie, wat hij van plan is etc. wordt allemaal uitstekend in beeld gebracht.



Je hebt dus alle mogelijkheden om toe te slaan en ook dit werkt uitermate easy. Je vecht met de numerieke toetsen (pookje kan ook maar daar zijn we geen voorstander van) die ieder een andere beweging activeren.
De 4 en 5 knop laten je personage bijvoorbeeld een ontwijkende beweging maken terwijl de 8 knop de dekking omhoog houdt. Met de 5 toets plaats je stoten op het lichaam en de 2 toets gaat voor het gezicht.
Naarmate je meer rake klappen uitdeelt, zal er een metertje vollopen waarna je de mogelijkheid krijgt om een giga klap te geven met de sterretjestoets.
Niet alleen met rake klappen kun je deze move opladen, ook door de 1 toets in te drukken, zal je personage z'n spierballen laten zien. Je dekking is dan wel even weg maar zo kun je soms ook de tegenstander uit de tent lokken.

15 CENT

Die tegenstanders zijn er in verschillende soorten en maten. Het begint allemaal erg gemakkelijk om verder in het spel aanzienlijk lastiger te worden. De tegenstanders zijn kleurrijke personages, van een bebrilde nerd tot een hiphoppend scharminkel genaamd 15 cent.
Iedere tegenstander vereist een andere aanpak. Denk aan je spierballen laten zien om hem uit zijn dekking te laten komen of anticiperen op een beweging die hij maakt. Je zult dan ook geduldig moeten wachten op kansen en dan snoeihard toe moeten slaan.

PERFECTIE EN EENVOUD

We hebben ons met deze game, die qua looks zo op de GBA zou kunnen draaien, bijzonder vermaakt. Steeds als we even niets te doen hadden, pakten we de mobiel uit de jas om een potje te vechten. Heerlijk.
Perfectie schuilt vaak in de eenvoud en dit spel is daar een uitgelezen voorbeeld van.
Mede door de mooie looks en de uitermate geschikte besturing krijgt dit spel van ons dan ook een dikke 10.



SCORE: 10





TOP 3

Samsung Fun Club
1. The Sims 2
2. World Series of Poker: Texas Hold'em
3. Splinter Cell: Double Agent

Orange
1. Deal or No Deal
2. King Kong Pinball
3. World Series of Poker

Vodafone
1. Brain Challenge
2. Need for Speed: Carbon
3. FIFA 07

MaffeMugShot



Linksboven vind je een gamecharacter en het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer en druk af!
De winnaar van vorige maand is: Viktor Lewis uit Gent en hij wint Need for Speed Carbon voor de GameCube.

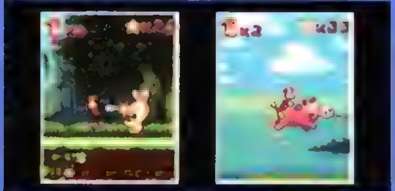
Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (door-middel van bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen).
Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot.
De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint Shin Megami Tensei Digital Devil Saga voor de PS2.

GAMES

RAYMAN RAVING RABBITS

GAMELOFT
WWW.GAMELOFT.COM

Rayman Raving Rabbits is een oerdegelijke platformer geworden. Het houdt het midden tussen een Sonic avontuur met loopings, glijbanen en opstaande stekels in de grond en een Rayman avontuur waarbij veel gesprongen en gezweefd wordt. Echt moeilijk wordt het nergens, alleen gooien de controls het nodige roet in het eten. Het pookje dat bij veel telefoons aanwezig is, werkt niet goed. Je wordt dus gedwongen om gebruik te maken van de numerieke toetsen, en aangezien je nogal veel knoppen tot je beschikking hebt, kan dit al snel tot verkeerde keuzes leiden.
Verder weet Rayman Raving Rabbits nergens echt ongekende hoogten te bereiken. Zoals gezegd een oerdegelijke platformer.

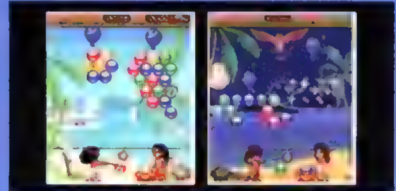


SCORE: 7

BUBBLE BASH!

GAMELOFT
WWW.GAMELOFT.COM

Eigenlijk is dit gewoon Bubble Bobble, je weet wel, dat spelletje met die twee draakjes die bubbels schieten op een scherm gevuld met gekleurde luchtbelletjes. Maak je een rijtje van drie of meer bubbels van dezelfde kleur dan verdwijnen ze.
Nu, in Bubble Bash is het exact hetzelfde dat je moet doen, alleen is er een avontuurlijk tintje aan gegeven. Zo moet je zo snel mogelijk je scherm leeg maken, ballonnen op laten stijgen of vogels zien te raken. Er zijn zelfs eindbaas gevechten. Over het algemeen kun je niet fout gaan met een Bubble Bobble variant en Bubble Bash doet wat dat betreft gewoon wat je ervan verwacht. Oersimpele, niet al te moeilijke puzzelfun.



SCORE: 7

SUPA SANTA

ORANGEPIXEL
WWW.ORANGEPIXEL.COM

Supa Santa (een Nederlands product!) was al te downloaden via Vodafone Live. Het Kerstmannetje was in dat geval een Sinterklaas. De bedoeling van het spel is simpel: mik kadootjes die van links en rechts op je afgevuurd worden in de schoorstenen door op het juiste moment de juiste knop in te drukken. Hoe meer schoorstenen je weet te vullen hoe sneller je een level omhoog gaat. Daarmee gaat ook de snelheid van de kadootjes die op je afgeschoten worden omhoog.
Het spel is lekker simpel en zeer gebruiksvriendelijk; op het hogere niveau zul je echter wel als een malloot op alle knopjes moeten drukken om je kerstmannetje over het scherm te loodsen.



SCORE: 8

NEWS

Tiny Tube is de handzamere versie van YouTube. Niet officieel want de officiële YouTube mobile verschijnt pas volgend jaar. Het toffe is echter dat Tiny Tube nu al ontzettend goed werkt.
Surf daarom met je mobieltje even naar www.tinytube.net en je kunt helemaal los gaan met je GSM video's.



De makers van Kingdom Hearts gaan een mobiel spelletje maken. Veel is er niet duidelijk maar we hebben wel een screenshot weten te bemachtigen en hopen dat ie ook hier uitkomt.



Hetzelfde geldt voor Phoenix Wright Ace Attorney. Want als de mobiele variant hier verschijnt, laten we de DS mooi even voor wat het is.



Het bestaan van een boer is zwaar, dat horen we altijd van Jurjen, maar Harvest Moon op onze GSM is natuurlijk een niet te versmaden spelletje.
Ook hopelijk snel op de Nederlandse markt.



Kijk eens naar de volgende plaatjes. Dit is toch gewoon de PSP in het klein? En weet je wat, je kunt er gewoon mee bellen en games op spelen. We verwachten overigens niet dat deze telefoon daadwerkelijk verkocht zal worden. Het ding lijkt immers te veel op de PSP en dat gaat Sony natuurlijk nooit goedkeuren.



In Amerika is Mafia Wars Yakuza al uit en hij scoort er hoge ogen. Het is een actievol avonturen spellletje met de nodige dosis strategie. En wij willen het, snel!



COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut) Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130ML Hoofddorp.

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Karin Bieshaar, Jelka Bongaerts, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Martijn van der Neut, Rowan Stroo, Arnout Verheij
UITGEVER Joop Uitendaal
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen: tel: 023-5463536 fax: 023-5465503 E-mail: sales.pc@bp.vnu.com http://adverteren.vnubp.nl
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis, Pim Versteijne
ACCOUNT MANAGERS BINNENDIENST Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
INTERNATIONAL ADVERTISING Sales Representation www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9101 fax: 44 207 316 9774
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-55 666 22, 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 39,60 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 41,16. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven. Losse verkoopprijs: Een los nummer in dewinkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden **Abonnementen**. U vindt die op www.zester.nl.
Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited/shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,60 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

WIL DEGENE DIE OLIEBOLLEN DOOR HET TOILET HEEFT PROBEREN TE SPOELEN DAT NIET MEER DOEN!
NIELS

Bak ze dan de volgende keer goed!
Ed

Hey Jeroen,
Als je een grote boodschap hebt gedaan gebruik dan ff de luchtverfrisser.
Mazzel,
Maarten

Hier, gebruik deze wasknijper maar :
Groeten,
Jeroen

DE PU, INCLUSIEF GASTREDACTEUR SKATE, WENST JULLIE EEN TOF 2006

COMPLIMENTEN ED, DAT IS NOG EENS SLIM RECYCLEN!
NIELS

SCHEIJP VAN OOG,
VAST VAN HAND
IN DE POT EN NIET
OP DE RAND

ONCE UPON A TIME
I HAD A NICE GIRL
ONCE UPON A GIRL
I HAD I NICE TIME

DE ANTWOORDEN VAN DE YO! POST RAADSELS.
WIE HAD ZE ALLEMAAL GOED?

1: Tweede, je ligt pas eerste als je de nummer één inhaalt.
2: Een staatsgreep. Het plegen van een staatsgreep is strafbaar, maar je zal alleen gestraft worden als de staatsgreep mislukt.
3: In een wedstrijd waarin jezelf meedoet, kun je nooit de laatste inhalen. Dat ben je dan zelf.
4: VII = (Halve) XII
6: Niets.
7: Nee, geen 5000 hoor, maar 4100...

Kan ik mijn toiletdienst afkopen?
Van

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

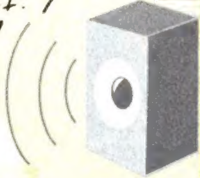
- MAGICAL STARSIGN VOOR DE DS IS BINNEN. JEROEN HAD 'M ALS EERSTE TE PAKKEN.
- JAAAAAA!!!!! DE WII IS ER Wiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii....
- KAN IEMAND DIE KONIJNEN TERUG IN HET HOK STOPPEN?
- US-VERSIE VAN FINAL FANTASY III HALEN!
- JURJEN WIL DEZE MAAND GEEN SPEL MET DRAKEN! ZOEKT TWEEDEHANDS LUIERS.
- DEAD OR ALIVE XTREME VOLLEYBALL 2 WORDT GEREVIEWED DOOR. ~~BORIS JAN~~, ~~IK DOE HEM~~, ~~LAAT MIJ NU~~!!!!
- LOST PLANET IEMAND? NIEMAND?
- STEVEN HEEFT OKAMI EN GOD HAND UITGESPEELD.

-ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD-

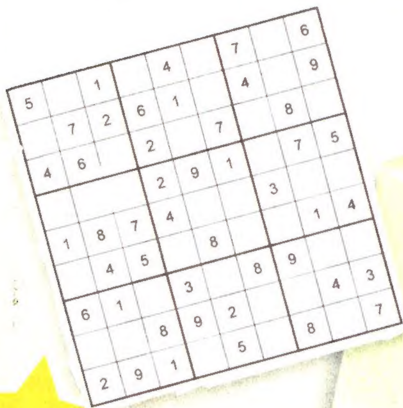
PU 02 OP DE DEURMAT OP 22 JANUARI



BESTE GELUID
Al was het alleen maar om die vette rocknummers. Boxen vol open mannen bij Guitar Hero II!
Jeroen



Kan iemand deze Sudoku ff oplossen? Ik kom er echt niet uit!
Steven



Wil de grapjurk die mijn krukken heeft "geleend", ze ook weer terug-leggen? Mijn kont afvegen, hinkelend op één been is niet fijn!
Maarten



PAS OP VOOR DE FATALE DRUPPEL
DOE EEN CONDOOM OM JE KNUPPEL






BROF

WELKE OETLUL MET Z'N GORE LEF...

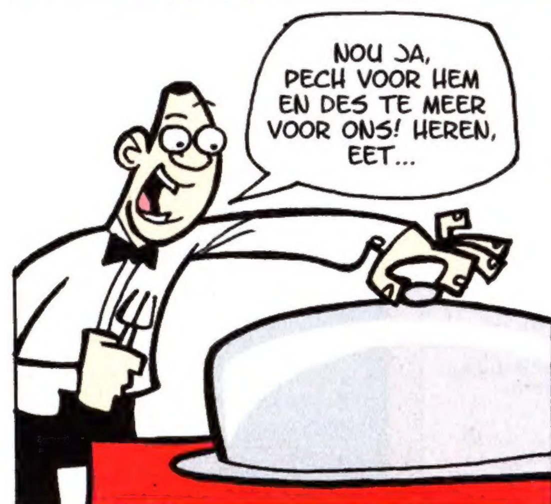
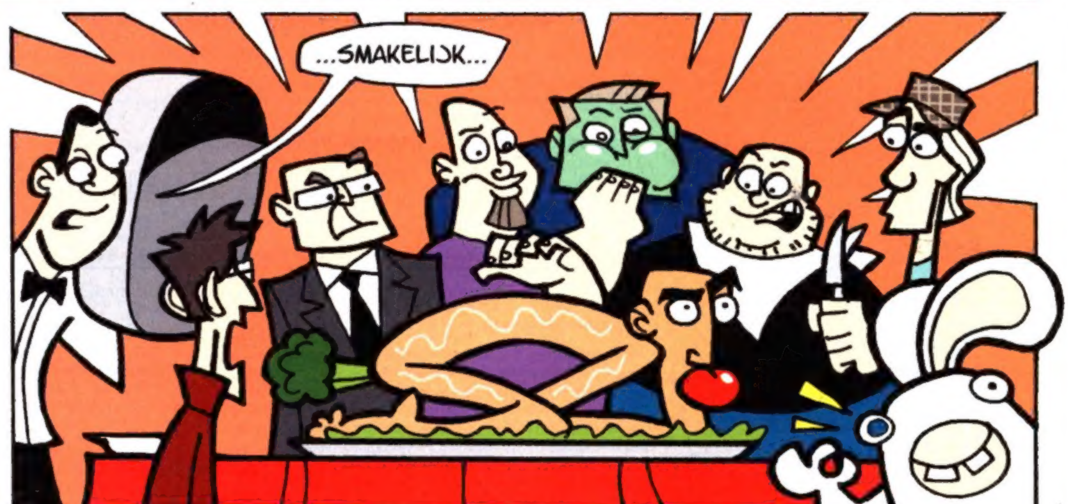
WAAA!

MAAR DIE IS NOG LANG NIET JARIG!
VNU

KOM HIER JIJ, STUK...

...TUIG?

-GLOP-

WAAR BLIJFT JAN TOCH? WE KUNNEN BIJNA...

NOU JA, PECH VOOR HEM EN DES TE MEER VOOR ONS! HEREN, EET...

...SMAKELIJK...

Jamba
www.jamba.nl

SMS NAAR 4636*

REALTONES

1) PUSSYCAT DOLLS - I DON'T NEED A MAN	J3525on
2) CASCADA - EVERYTIME WE TOUCH	J3526on
3) CHRISTINA AGUILERA - HURT	J3527on
4) BASSHUNTER - DOTA	J3528on
5) BOB SINCLAR - ROCK THIS PARTY	J3529on
6) JUSTIN TIMBERLAKE - MY LOVE	J3530on
7) SCISSOR SISTERS - I DON'T FEEL LIKE..	J3531on
8) FERRY CORSTEN - JUNK	J3532on
9) WISIN & YANDEL - RAKATA	J3533on
10) FEDDE LE GRAND - PUT YOUR HANDS UP..	J3534on
11) PAKITO - MOVING ON STEREO	J3535on
12) CRAZY COW - I LIKE TO MUH MUH	J3536on
13) THE PARTYSQUAD - DAT IS DIE SHIT	J3537on
14) DICECREAM FT BRAINPOWER - VLINDERS	J3538on
15) BEYONCE - IRREPLACEABLE	J3539on
16) JUSTIN TIMBERLAKE - SEXY BACK	J3540on
17) RIHANNA - WE RIDE	J3541on
18) SHAKIRA - ILLEGAL	J3542on
19) BASSHUNTER - BOTEN ANNA	J3543on
20) CIARA FEAT. CHAMILLIONAIRE - GET UP	J3544on
21) TIESTO - DANCE 4 LIFE	J3545on
22) SEAN PAUL - WHEN YOU GONNA GIVE..	J3546on
23) SHAKIRA - HIPS DON'T LIE	J3547on
24) JAMES MORRISON - YOU GIVE ME SOMETHING	J3548on
25) RIHANNA - UNFAITHFUL	J3549on
26) PAKITO - LIVING ON VIDEO	J3550on
27) GUILLERMO - TOPPERTJE	J3551on

Nu bij Jamba:

NIEUW!

Basshunter
Jingle Bells (Bass)

Ringtones
mono J3565on
poly J3566on
real J3567on

SOFTWARE



TOPGAMES

TETRIS ® AND © 1985-2005 TETRIS HOLDING LLC. LICENSED TO THE TETRIS COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. SUBLICENSED TO ELECTRONIC ARTS INC.



FUNSOUNDS

1) IMPORTANT BUSINESS CALL	J3506on
2) OLIFANTENKOOR	J3507on
3) HEFTIG ZOENEN	J3508on
4) GRAPPIG NIEZEN	J3509on
5) MESSAGE FROM DARK SIDE	J3510on
6) V8 MOTOR	J3511on
7) OUDE TELEFOON	J3512on
8) LUCHTALARM	J3513on
9) FIETS TOETER	J3514on
10) GROTE HOND	J3515on
11) EEND	J3516on
12) GILLEND SPEENVARKEN	J3517on
13) BEER GARDEN	J3518on
14) DEMON - OEPS	J3519on
15) WIPPEND EEKHOORNTJE	J3520on
16) BASSIE BELASTINGSDIENST	J3521on
17) DRONKEN TELEFOON	J3522on
18) CRAZY FROG - KNIGHT RIDER	J3523on
19) MORSE CODE	J3524on

MOBILEWATCHES



WINTER GAMES

NHL HOCKEY 06	ICE AGE 2	WINTER GAMES	EXTREME SNOWBOARD
W1623on	W1624on	W1625on	W1626on
Het meest authentieke draadloze hockeyspel ooit!	Glijd als Scrat van supergladde ijshellingen in de spannendste mobiele ijsrace ooit!	Ski, Vlieg, Glij en verwarm je vingers!	Spring in de open geul en laat de sneeuw alle kanten op vliegen..

TOPTHEMES



VIDEORINGTONES

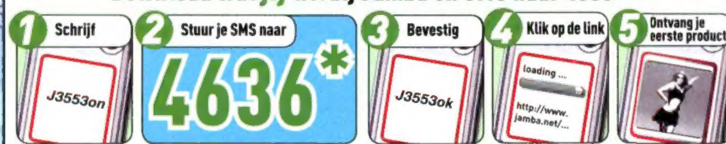
Pussycat Dolls I Don't Need A.. J3553on		Cascada Everytime We.. J3554on	
Beyonce Irreplaceable J3555on		J. Timberlake Sexy Back J3556on	
Bob Sinclar Rock This Party J3557on		C. Aguilera Hurt J3558on	
J. Timberlake My Love J3559on		Crazy Cow I Like To Muh J3560on	
Basshunter DotA J3561on		Pakito Moving On Stereo J3562on	
Chamillionaire Ridin Dirty J3563on		Cassie Me & U J3564on	

WALLPAPERS



ZO BESTEL JE!

Download wat jij wil bij Jamba en SMS naar 4636*



LOGOWISSER



Klantenservice:
0900 - 202 54 12 (0,13€/min) of info-nl@jamba.net

Controleer voordat je bestelt of je telefoon geschikt is voor het product van je keuze en dat je de juiste WAP/GPRS/UMTS instellingen hebt. Wallpapers en Animated Wallpapers voor o.a. Nokia 3100, 3220, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6630, 7260, 7610, 7650. Samsung E300, E700, E800, P510. Funsounds en Real Ringtones voor o.a. Nokia 3200, 3220, 3650, 3660, 5140, 6230, 6260, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650. Samsung E300, E600, E700, E800, P510. Videoringtones voor Nokia 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-gage (QD). Software en Games geschikt voor de meeste Nokia 6230, 6610, 3510(i), 7250(i), 6100, 6600. Samsung E600, E700, E800, P510. Voor een compleet overzicht ga naar www.jamba.nl

* Jamba is een service van Jamster Int. Route des Arsenaux 41. Case Postale 249. CH-1705 Fribourg, Zwiterland. Bij Jamba kun je kiezen tussen 3 verschillende abonnementsdiensten. 1) Jamba Sound Club: 3 ringtones naar keuze (incl. Mono, poly, real, videoringtones, funsounds en karaokes voor €4,50/week. 2) Jamba Image Club: 4 Graphics naar keuze (incl. kleuren wallpapers, animated wallpapers, z/w logos en themes) voor €4,50/week. 3) Jamba Cool Club: 2 games/applications/mobile videos naar keuze voor €4,50/week. Als je geen gebruik van de service meer wilt maken SMS stopsound, stopimage of stopcool naar 4636. Niet gebruikt tegoed blijft geldig tot het moment van afmelding. Minderjarig: vraag toestemming aan je ouders voordat je bestelt.